REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #206

# PlayManía




DE REGALO

¡ELIGE EL REGALO PERFECTO!

## 70 IDEAS PARA REGALAR

COMPARATIVA

## 10 HEADSETS A EXAMEN

REPORTAJE

## PREMIOS PLAYSTATION

Descubre los 12 finalistas

ACCIÓN PREHISTÓRICA

FAR CRY PRIMAL
HORIZON: ZERO DAWN
PRIMAL CARNAGE: EXTINCTION
ROBINSON: THE JOURNEY
WILD



CONCURSO

## LLÉVATE UNA PS4

Edición especial MGS V

# ROUND 1: FIGHT!

# Street Fighter V

## ¡Vuelve el rey de la lucha!

RETRO

## LA HISTORIA DE STAR WARS EN PLAYSTATION

REPORTAJE

## PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE RESIDENT EVIL

Nuevas cepas del Virus-T



# EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



## En el reloj del daño, como de año en año

Ya casi se nos ha ido este 2015 y la verdad es que se me ha pasado volando, como un suspiro. Se me ha gastado tan rápido que se me hace difícil pensar en qué ha sido lo mejor y lo peor, qué ha sido lo más importante. Tengo la sensación de ha sido un año muy, muy plano, aunque cuando hago memoria me doy cuenta de que no ha sido por falta de juegazos, si no por falta de sorpresas. Es el sino de los tiempos. Ahora (casi) todos los juegos que se hacen son muy grandes y de todos se habla durante tanto, tanto tiempo, que cuando se ponen a la venta ya parecen viejos... Salvo honrosas excepciones, como *Fallout 4*, que ha sido un "aquí te pillo, aquí te mato" de los que hace tiempo que no veíamos. Pero es que los juegos no han sido lo mejor de 2015.

**Lo mejor de 2015 es que el mercado de los videojuegos se ha recuperado.** Tras el profundo bache de 2008, en el que bajaron las ventas de juegos y consolas (no hay que explicar el porqué) mucho más de lo esperado, en este 2015 todo nos lleva a un escenario más parecido al de los buenos momentos de PS2. Para empezar, Sony acaba de anunciar que PS4 ha superado los 30 millones de consolas vendidas en todo el mundo (lo que la sitúa muy por encima de sus competidores). Además, AEVI (Asociación Española de Videojuegos) ha facilitado un informe sobre los datos del Black Friday que indican que en nuestro país se ha vendido un 61% más de consolas más que el año pasado. El propio James Armstrong, hasta el 30 de noviembre director general de Sony España, en un desayuno el día que se despedía de la prensa, nos confesó que este año va a ser fantástico, por encima de prepuesto. Y eso, como él mismo reconocía, que se les había "caído" *Uncharted 4*... Podéis pensar que las cifras de ventas, los millones de euros gastados o facturados por grandes multinacionales son algo que a nosotros, como jugadores, no nos afecta y no nos importa, pero estaríais muy equivocados. La buena salud de toda la industria se traduce en más y mejores juegos, en apuestas más arriesgadas y en ganas de hacer cosas nuevas. Los años de inmovilismo que estamos sufriendo son fruto del miedo. Si las cifras mejoran, los creadores volverán a tener libertad para crear y no sólo para clonar... Y eso es algo que ya se empieza a notar, aunque en pequeñas pinceladas y si nos fijamos bien. Y el hecho de que 2016 sea el año elegido para dar rienda suelta a la Realidad Virtual, una tecnología que lleva años coleando (y no hablo sólo de PlayStation VR), es otro síntoma de esa recuperación que nos puede sentar tan bien.

**2016 puede ser el año de las sorpresas, las novedades, la innovación.** Y puede serlo gracias a que este 2015 ha impulsado el crecimiento y ha devuelto la ilusión por los videojuegos a los usuarios, los que pagamos la fiesta y disfrutamos de ella. Ojalá 2016 cumpla con las expectativas: puede ser el año más divertido en mucho tiempo...

## DIARIO DE LA REDACCIÓN...

**Este mes nos ha dado tiempo...** a hacer un extra, visitar el Yermo más a fondo y a prepararos un bonito calendario. Y además...



Hemos trabajado duro, pero siempre pensando en *Fallout*. No sé qué nos ha pasado, era como si no pudiéramos quitárnoslo de la cabeza.



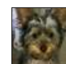
Alejandro, junto a Darío Ávalos, creador de *Dogchild*. El perrete que asoma es TJ, hijo de Tarao, el perro que inspiró el videojuego.



Nos hemos ido de fiesta para celebrar el lanzamiento de *Star Wars Battlefront*. Nos lo pasamos en grande y... ¡Dani estuvo a punto de alistarse en la Alianza Rebelde!

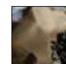
## Lo que nos habéis dicho...

### Con buen gusto



**@Noguera_76**
Pedazo de artículo/reflexión que acabo de leer en @revisplaymania número 205 a cargo de @AlbertoLloretPM. Buenísimo. Os lo recomiendo.

### Sin vida social...



**@IonLlanosJimnez**
Ya compré la #PS4 y no me arrepiento, aunque mi novia sí. :D

### Mirando atrás...



**Iván Garate Audelo**
A ver si anuncian de una vez un nuevo *Onimusha*, que ya es hora. Y también un nuevo *God of War*.

### ... Y mirando al frente



**Abel Fernández**
Cada vez me gusta menos esta generación de consolas, casi todo su catálogo son de remasterizaciones, juegos viejos lavados de cara. Los usuario quieren nuevas aventuras

### Perdido en el Yermo



**@Mr_Mocos_**
Llevo un mes llevándome al W.C. la guía del *Fallout 4* en vez del teléfono móvil. Increíble pero cierto.

### De relax



**@Danielceuta1972**
@revisplaymania tarde tranquila con la mejor revista de playstation pedazo de portada cod Black ops III



**Visítanos en las redes sociales...**
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

# SUMARIO #206 PlayManía

REPORTAJE
PÁGINA 18

**¡Vuelve *Resident Evil*!**
El año que viene se cumple el 20 Aniversario de la saga y Capcom lo va a celebrar con nuevos lanzamientos. Y no faltan los rumores...

REPORTAJE
PÁGINA 28

**Acción prehistórica.** Están a punto de aterrizar en PS4 un puñado de juegos muy distintos... y primitivos.

REPORTAJE
PÁGINA 38

**Elige el regalo perfecto.** Un montón de ideas "gamer" para regalar esta Navidad.

REPORTAJE
PÁGINA 14

EN PORTADA
**Street Fighter V**
El rey de la lucha se estrena en PS4 con un juego capaz de romper cualquier defensa.



## TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

# PX-SERIES

## GAMING HEADSETS

## PX-355



XBOX360

PS3

PC


HIGH QUALITY STEREO SOUND


ADJUSTABLE HEADBAND


GAME & CHAT VOLUME


FLEXIBLE MICOPHONE


SOFT CUSHION EARPADS

## PX-M45

WIRELESS



XBOX360

PS4 - PS3

PC - MAC


HIGH QUALITY STEREO SOUND


GAME & CHAT VOLUME


SOFT CUSHION EARPADS


ADJUSTABLE HEADBAND


2.4 GHZ WIRELESS

## PX-345



PS3

PC


SOFT CUSHION EARPADS


GAME & CHAT VOLUME


ADJUSTABLE HEADBAND


HIGH QUALITY STEREO SOUND

## PX-445



PS4


SOFT CUSHION EARPADS


GAME & CHAT VOLUME


ADJUSTABLE HEADBAND


HIGH QUALITY STEREO SOUND

INDECA

GAMING SOUND

www.indecabusiness.com www.indecasound.com

MEJOR JUEGO 2014
PREMIOS PLAYSTATION®




*Dogchild* ganó los Premios PlayStation 2014, cuya principal recompensa era la de poder integrarse en la Store de PS4.

DOGCHILD | PS4 | ANIMATOON STUDIO | AVENTURA | DICIEMBRE

# El perro es el mejor amigo del jugador

## *DOGCHILD* METERÁ SU HOCICO EN LA STORE DE PS4 A LO LARGO DEL MES

El desarrollo independiente tiene una importancia cada vez mayor en nuestro país. Hace poco más de un año, Sony España organizó los Premios PlayStation para que jóvenes estudios pudieran presentar sus prototipos y hacer realidad el mejor. El ganador fue *Dogchild*, de Animatoon Studio. Pues bien, este mes, dicho título va a estar ya disponible en la Store de PS4. Como recompensa por ganar el certamen, Sony dio a Animatoon Studio un espacio para trabajar en el Matadero de Madrid, así como 10.000 euros en metálico, kits de desarrollo para PS4 y, sobre todo, la posibilidad de publicar el juego para hacerlo llegar a la gente.
El juego estará protagonizado por un dúo muy bien avenido. El primer miembro del tándem será Tarpak, un joven con un fuerte vínculo con la naturaleza. El segundo será un intrépido perro que responderá al nombre de Tarao. Ambos se embarcarán en una aventura para investigar la misteriosa desaparición de los padres del chico, algo que les llevará también a enfrentarse a la Corporación Cornish, una pérfida empresa que experimenta con animales.
El desarrollo será en tercera persona y combinará plataformas, acción e incluso infiltración. Tarpak tendrá la habilidad de trepar hasta lugares a priori inaccesibles, en tanto que Tarao podrá olisquear rastros y llamar la atención de los enemigos. Tarpak podrá lanzar también una pelota, que tendrá una física muy trabajada para que sea posible encadenar combos a base de carambolas. Podremos cambiar entre los dos personajes en cualquier momento, según lo que requiera cada situación.
Animatoon Studio ha dejado la puerta abierta a una posible secuela, si el juego funciona. Y es que *Dogchild* tendrá un final abierto... y nos morimos de ganas por saber lo que eso significa.

**El desarrollo de *Dogchild* combinará plataformas, acción e incluso infiltración con habilidades diferenciadas para Tarpak y Tarao.**




■ Han participado una veintena de personas en el desarrollo. Entre ellas hay incluso un ilustrador con pasado en DC Comics.








■ Podremos cambiar entre los dos personajes en todo momento. Cada uno contará con ciertas habilidades imprescindibles para poder avanzar.




■ El motor gráfico que se ha usado para el desarrollo es Unity, uno de los más habituales en la escena indie.

# EL TERMÓMETRO







## LAS EXCEPCIONALES VENTAS DE PS4

Sony ha anunciado que ha superado la barrera de las 30 millones de PS4 vendidas a nivel mundial. Teniendo en cuenta que lleva dos años en el mercado, son cifras para estar muy orgullosos.

## *FALLOUT 4* Y SU GRAN RENTABILIDAD

Bethesda anuncia que ha "colocado" 12 millones de unidades de su *Fallout 4* a nivel mundial, lo que supone unas cifras de ventas superiores a los 750 millones de dólares. Su edición de coleccionista se agotó a las pocas horas...

## *YAKUZA 5* POR FIN LLEGA A EUROPA

Cuando leáis estas líneas ya os podéis descargar de PS Store el excelente *Yakuza 5*, que nos llega con tres años de retraso y en inglés pero que sigue siendo igual de bueno. El mes que viene lo comentaremos. Es nuestro GOTY de PS3.

BAJAN



## SEGA POR EL TRATO QUE DISPENSA A SU SERIE *YAKUZA*

Vale que la serie *Yakuza* no triunfa fuera de Japón. Pero ya que te decides a sacar *Yakuza 5* en occidente, no tardes tres años en hacerlo, ¿no? Este juegazo llega cuando la consola está prácticamente muerta... Y, al menos en el momento de escribir estas líneas, el lanzamiento de las siguientes entregas en nuestro territorio sigue siendo bastante incierto.

## KONAMI POR SU FEO GESTO HACIA KOJIMA

Distintos medios se han hecho eco de la noticia de que, al parecer, Konami no le habría permitido a Kojima asistir a la gala The Game Awards 2015 para recoger el premio que otorgaron a *MGSV*. Si es verdad, es un gesto feo.

## JUEGOS QUE ANTES LLEGABAN Y AHORA NO

Koei Tecmo no va a lanzar aquí *Dead or Alive Xtreme 3* ni en PS4 ni en PS Vita. A nosotros su enfoque no nos gusta, pero menos aún nos gusta que se dejen de sacar aquí juegos que antes sí llegaban.






Uno de los "free to play" más famosos de los últimos años está a punto de llegar a PS4.




Pese a su enfoque Online, no requerirá estar abonado a PS Plus para disfrutarlo.




# Un batallón de tanques, al asedio de PS4

WORLD OF TANKS | WARGAMING | PS4 | ENERO DE 2016



Wargaming está ultimando ya la puesta a punto de sus tanques para hacerlos saltar al campo de batalla de PS4. El famoso título "free-to-play" de PC y consolas Xbox llegará con todo su componente estratégico intacto, adaptado a las peculiaridades del DualShock 4 y con soporte para jugarlo en PS Vita, mediante el "remote play". Lo mejor es que, pese a ser un juego exclusivamente online, no precisará de suscripción a PS Plus, por lo que cualquier podrá disfrutarlo gratis. Una de las peculiaridades de esta edición es que incluirá dos mapas con cierta exclusividad. El primero será Scorpion Pass, el más grande creado hasta la fecha, que sólo verá la luz en consolas y que PS4 recibirá en primicia. El segundo será Ruinberg que, si bien ya está en PC, dará el salto a consolas, primero en PS4. Además, la gente que haya participado en la beta de principios de diciembre se llevará de regalo un tanque con motivos del vigésimo aniversario de PlayStation, mientras que los que aprovechen el "pre-lanzamiento" en la Store, hasta el 18 de enero, podrán descargarse un tanque especial y cuatro packs para poder usar temporalmente varios blindados enormes.



*Tiny Troopers Joint Ops: Zombie Edition* es un shooter arcade con joysticks duales, de modo que se mueve al personaje con uno y se apunta con el otro.

TINY TROOPERS / PURE HOLD'EM WORLD POKER | PS4 | MERIDIEM | YA DISPONIBLES

# Más juegos de Play it para amantes del formato físico

Meridiem Games continúa contentando a todos aquellos que prefieren tener sus juegos con cajas y discos. Si en los últimos tiempos había lanzado en físico títulos digitales como *Pure Chess*, *Pure Pool* o *Stick it to the Man*, ahora les llega el turno a *Tiny Troopers Joint Ops: Zombie Edition* y *Pure Hold'Em World Poker Championship*, que llegan con nuevos contenidos y a un precio de 20 euros. El primero es un shooter con una perspectiva isométrica y control con joysticks duales en el que podemos sembrar el caos y la destrucción a lo largo de medio centenar de minimapas. El segundo es el típico juego de póker, que incluye seis mesas diferentes, con distintos niveles de habilidad, así como diversos entornos, como un casino o un ático de lujo. Ofrece la opción de personalizar los colores y los diseños tanto de las mesas como de las cartas y las fichas. ¡Nosotros los preferimos en formato físico!



*Pure Hold'Em Poker World Championship* permite disputar partidas de hasta ocho jugadores online, con la opción de cambiar diseños.

THE GAME AWARDS 2015 | PS4 | CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS

# Anuncios y premiados en The Game Awards 2015

El 4 de diciembre tuvo lugar la gala de The Game Awards 2015, en la que triunfó *The Witcher III* llevándose el premio al Mejor Juego del Año, además de otros galardones. Como es habitual, durante la ceremonia se anunciaron novedades. Este año, los anuncios más destacados fueron un nuevo juego de Telltale de Batman, *Psychonauts 2* (con Kickstarter) y el "remaster" para PS4 de *Shadow Complex*.




Aparte de *The Witcher III*, hubo premiados como *MGS V* (al parecer, Konami no dejó a Kojima ir a recoger el premio).



Caballeros, samuráis y vikingos se curtirán el lomo en las trifulcas de esta nueva IP de ambientación medieval.

FOR HONOR | UBISOFT MONTREAL | PS4 | SIN CONFIRMAR

# El arte de la guerra... en la Edad Media

Ubisoft Montreal está que no para. Este mes ha dado nuevos detalles de *Far Cry Primal* y también de *For Honor*, su nueva IP de ambientación medieval. El juego tendrá campaña offline y multijugador, bien contra otras personas online o contra la IA, y las batallas enfrentarán a tres tipos de guerreros: caballeros cruzados, vikingos y samuráis. El combate se basará en el uso de espadas, con comandos para bloquear y esquivar de forma muy ágil. Cada clase contará con ciertas habilidades que habrá que tener en cuenta, igual que las estrategias en equipo, que serán vitales para sobrevivir. Como curiosidad, el director, Roman Campos-Oriola, fue el diseñador jefe de *Red Steel*, un juego de Wii que ya experimentaba con el control con espadas. El juego lleva casi tres años en desarrollo, aunque aún no tiene una fecha estimada. Por el momento, se están centrando en hacer numerosas pruebas para garantizar el equilibrio entre las batallas cuerpo a cuerpo y las tácticas de equipo. Al menos, *For Honor* promete no ser lo mismo de siempre.



El control jugará mucho con el "tempo" entre ataque y defensa. Con L2 fijaremos al oponente.



La armadura, que afecta a la jugabilidad, será personalizable: yelmo, pecho, hombreras...

# EN POCAS PALABRAS

NUEVA TEMPORADA

## MÁS ESPADAS PARA EL TRONO

**Telltale Games** ha confirmado, a través de su presidente, **Kevin Brunner**, que ya está trabajando en la **segunda temporada de *Juego de Tronos*.** Aún no hay fecha estimada para el primero de sus episodios, pero sí se sabe que las decisiones tomadas en la primera temporada tendrán una gran repercusión en el desarrollo.

CANCELACIÓN

## ASÍ ERAN LOS VENGADORES

**El cierre de THQ trajo consigo la cancelación de un juego inspirado en la primera película de "Los Vengadores"** y, ahora, las webs Unseen 64 y DidYouKnowGaming han desvelado vídeos de cómo iba a ser su jugabilidad. Con un intento de invasión alienígena de los Skrull como telón de fondo, **el desarrollo iba a ser en primera persona.** Lástima no haber podido disfrutar de Hulk, IronMan, el Capitán América y compañía.



YA ESTÁ FINANCIADO

## *VIERNES 13* ES UNA REALIDAD

**La famosa saga cinematográfica tendrá un videojuego inspirado en ella,** después de que la campaña lanzado por Gun Studio en Kickstarter cumpliera su meta de 700.000 dólares. Con un planteamiento de **multijugador online asimétrico,** una persona manejará al asesino **Jason Voorhees** y las demás, a adolescentes que tendrán que huir de él.

MISTERIO PARA ENERO

## EL SECRETO MÁS MORTAL DE PS4

**El 30 de enero, llegará a PS3 y PS4 *Dead Secret*,** un "thriller" en el que encarnaremos a un periodista que investigará el asesinato de un hombre indagando en su pasado. **También saldrá en VR.**



REMASTERIZACIÓN

## MASACRE DA EL SALTO A PS4

**El mercenario bocazas** ha vuelto a la acción con una **remasterización de *Deadpool* para PS4** del juego que ya vimos en PS3. Sigue siendo flojo, pero es una buena opción sobre todo si tenemos en cuenta que la edición física **en PS3** es ya muy difícil de encontrar.

EL 29 DE ENERO

## NIÑOS EN MEDIO DE LA GUERRA

***This War of Mine: The Little Ones***, un gran éxito indie para PC, **llegará a PS4 el 29 de enero.** El juego nos mostrará un lado poco habitual de la guerra, a través de la figura de los niños. S**e incluirán de serie los contenidos que la versión de PC** fue recibiendo, como un editor de escenarios.



ADAPTACIÓN PORTÁTIL

## GUERRA DE REINOS EN VITA

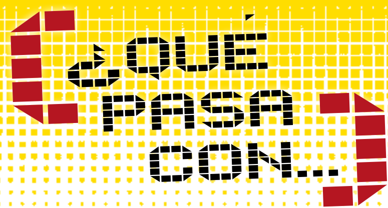
Desde hace unas semanas, **está ya disponible en PS Vita *Dynasty Warriors 8 Empires*, en formato digital.** Es una adaptación del título que ya recibieron PS4 y PS3, con la ventaja de que incluye tanto "cross-play" como "cross-save". **Con 83 personajes jugables y más de 40 campos de batalla,** esta versión cuenta con controles adaptados a la pantalla táctil y cooperativo en red local.

PACK TRIPLE

## LA ÉLITE DE PS3 ESTÁ EN PS4

**Sony** continúa proponiendo packs de **PS4.** El último en ponerse a la venta ha sido uno que, **por 399,95 euros, incluye la versión de un terabyte junto con las remasterizaciones de cinco de los mejores juegos de PS3: *The Last of Us*, *God of War III* y la trilogía *Uncharted*.** Es una opción muy a tener en cuenta para gente que no tuvo una PS3.






### ... el futuro inmediato de la serie *Onimusha*?

Después de muchos años condenada al ostracismo, la serie *Onimusha* podría resurgir, ya que Capcom ha vuelto a registrar la marca en Japón. Esto no significa que vaya a haber una nueva entrega... pero es el primer paso.

### ... el lanzamiento de *Mirror´s Edge Catalyst*?

Lo esperábamos para febrero, pero EA ha decidido retrasar algunos meses el lanzamiento de este juego tan particular, concretamente hasta el 24 de mayo.



### ... la edición física de *GTA San Andreas* en PS3?

Pues que la edición en formato físico de *GTA San Andreas* para PS3 ya está disponible por el "módico" precio de 19,95 euros. Eso sí, es el juego de PS2 "tal cual", no está remasterizado. También se puede descargar de PS Store por 14,95 €.

### ... el futuro de la serie *Dead Island*?

Mientras que el desarrollo de *Dead Island 2* pasa por serias dificultades, una web ha filtrado la existencia de un título llamado *Dead Island: Redux*, que podría tratarse de la remasterización para PS4 del primer *Dead Island* y de *DI: Riptide*.

### ... la remasterización de *Beyond: Dos Almas*?

Pues que ya está disponible para descargar de PS Store la versión remasterizada de *Beyond: Dos Almas*, que tras triunfar en PS3 llega a PS4 con mejoras y novedades. Y si lo compras antes del 29 de febrero, tendrás un descuento si compras el remasterizado de *Heavy Rain*.



RELEVO EN LA DIRECCIÓN DE SONY COMPUTER

# James Armstrong la dirección de Play

**El que ha sido CEO de PlayStation España desde su fundación hace 20 años, deja el cargo en uno de los mejores momentos de la historia de la marca**

El pasado 18 de noviembre SCE España anunció que James Armstrong, vicepresidente de senior del sur de Europa y consejero delegado para España y Portugal de Sony Computer Entertainment, se retiraba de un cargo en el que se mantenía desde que fundara la compañía en aquel lejano 1995 en el que se lanzó la primera PlayStation en nuestro país. Puede que a muchos el nombre no os suena, pero James Armstrong es el principal responsable de que la marca PlayStation tenga en nuestro país la importancia que tiene hoy día. Para muchos es el "culpable", de que ir a echarse una partidita a algo sea "jugar a la Play"... Armstrong trabajaba en Sony Pictures y fue elegido por Chris Deering (Presidente de SCEE de 1995 a 2005) para montar la división española de la compañía. Creó la estructura, el equipo y hasta la red distribución para lanzar PlayStation en España y desde el principio dejó claro que su intención era posicionar la marca por encima de sus rivales. Y luchando contra los monstruos de la industria, Sega y Nintendo, la cosa no era fácil.

PlayStation empezó muy modestamente, vendiendo 17.000 unidades, lo que hoy vende PS4 en una semana. De hecho, cuando habló con un pequeño grupo de periodistas "de los de siempre" para despedirse, no pudo ocultar su orgullo al afirmar: "Me voy en un momento muy bueno para PlayStation y también para la industria en España." Cree superada la crisis: "Durante algunos años fuimos el mercado más importante de Europa, fuimos más grandes que Reino Unido, mucho más grandes que Alemania y Francia. Aunque la crisis nos hizo mucho daño, este año vamos a terminar con unas cifras de ventas muy por encima del año pasado. Y las perspectivas son aún mejores".

Además de ser una parte muy importante del éxito de la marca en España, Armstrong también es el responsable de que los juegos empezarán a traducirse, en una época en la que ver un juego con textos en castellano era un notición. Además, ha impulsado el desarrollo español como no se ha hecho en ningún otro país de Europa. Primero produciendo juegos propios (empezando con aquél *PlayChapas* para PSP) y luego prestando apoyo logístico y de marketing a diversos desarrolladores, hasta culminar con iniciativas como los Premios PlayStation. Armstrong confesó que España se había portado muy bien con PlayStation y que apoyar el desarrollo local era una manera de devolver parte del favor. Entre todas sus iniciativas (englobadas en PlayStation Talents), Sony España ha colaborado en el lanzamiento de 25 juegos españoles.

Desde Playmanía queremos desearle la mayor de las suertes en sus nuevos proyectos, porque ha garantizado que se retira de Sony, "pero no de la vida". Quiere dedicar más tiempo a su familia y seguir ligado al desarrollo de videojuegos. Una buena noticia para esta industria, porque aunque sólo por experiencia, este inteligente gibraltareño tiene muchísimo que aportar..

## Buscando talento en España

Armstrong ha sido el gran impulsor de las políticas de apoyo al desarrollo local de videojuegos de Sony España, que han dado como resultado el lanzamiento de 25 títulos españoles para consolas PlayStation, algunos fruto de su empeño personal. Aquí os dejamos algunos de los más destacados.



*PlayChapas*. El primer juego producido por Sony España y desarrollado por Zinkia.



*Invizimals*. La saga de Novarama ha contando con gran apoyo de Sony España.

ENTERTAINMENT ESPAÑA

# deja su puesto en Station España




NUEVA DIRECTORA GENERAL
**LILIANA LAPORTE**

El 1 de diciembre, Sony anunció el nombramiento de Liliana Laporte (hasta ahora Directora de Ventas, Operaciones y Planificación de Negocio) como nueva Directora General de Sony Iberia. Liliana dirigirá el negocio en España y Portugal, además de en Grecia, Israel, Chipre y Malta. Fue desde 2005 Jefa de Ventas de Sony Pictures en Portugal y en febrero de 2009 asumió el cargo de Directora de Ventas y Planificación de Negocio en Sony Iberia, al que añadió en 2013 la gestión de operaciones. Desde aquí le deseamos la mayor de la suertes y una carrera tan llena de éxitos como la de su antecesor.

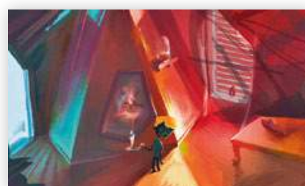
**James Armstrong, Director general de Sony España desde su fundación en 1995, ha dejado su puesto en la compañía, pero quiere seguir ligado a la industria del videojuego.**



*Baboon!* El juego de Relevo contó con el apoyo de SCE España y ha llegado a Japón.



*Phineas y Ferb: El día de Doofenshmirtz* es de Virtual Toys, producido por Sony.



*Nubla.* El último lanzamiento hasta ahora de PlayStation Alianzas. Una obra de arte.

## [EL QUIOSCO]

### REVISTA OFICIAL NINTENDO
» 3,50 € » YA A LA VENTA

**ESPECIAL STAR WARS, CON PÓSTER INCLUIDO**

Este mes, te lo cuentan todo sobre ***Disney Infinity 3.0*** para Wii U, con especial atención a **los play sets de Star Wars** y con un póster doble con las figuras de **"El Despertar de la Fuerza"**. Figuras que, además puedes ganar en un concurso. Pero eso no es todo, ni muchos menos: un repaso a **los próximos bombazos de 3DS** como ***Yo-Kai Watch*** o ***Hyrule Warriors Legends***, los esperadísimos análisis de ***Xenoblade Chronicles X*** y ***Mario & Luigi Paper Jam Bros.***, y un bazar con los 50 mejores regalos para nintenderos de esta Navidad. Un número completito, vamos.




### HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 23 DE DICIEMBRE

**100 JUEGAZOS PARA EL AÑO QUE VIENE**

En Hobby Consolas han enfocado el último número de 2015 como un adelanto de **todo lo que nos espera en 2016**. Por eso le dedican un reportaje de 20 páginas a recopilar nada menos que **100 juegos** que llegarán a lo largo del año que viene para todos los formatos. Además, la revista trae un regalo muy especial: un **calendario de 2016** con las ilustraciones de los lanzamientos más potentes.



# Una nueva esperanza

Daniel Acal
@daniacal



Hace tiempo que me llama poderosamente la atención que las compañías ya no estén interesadas en sacar juegos acompañando al "blockbuster" taquillero de turno cuanto esto, hace unos años, era impepinable. "El Señor de los Anillos", "King Kong", "Avatar", "Las Crónicas de Narnia", "Harry Potter"... Antaño, todas las grandes pelis tenían su videojuego. Algunos estaban bien y otros eran bazofia. La calidad era lo de menos y lo importante era aprovechar el tirón de las pelis. Y lo cierto es que, al menos en términos de rentabilidad, solía funcionar.

**Pero de un tiempo a estar parte esta tendencia se ha ido aparcando** hasta extinguirse prácticamente. No hubo juego de "Los Vengadores: La Era de Ultrón" (el mes que viene habrá uno de LEGO pero saldrá muchos meses después), ni de "Mad Max" (hubo juego pero no se basaba en la peli ni buscó aprovechar su tirón), ni de "007: Spectre", ni tampoco lo habrá de "El Despertar de la Fuerza". La única experiencia jugable confirmada hasta el momento que repasa el Episodio VII es el tercer Playset de *Disney Infinity 3.0* que, vistos los anteriores, supongo que ofrecerá una visión más "blandita" y orientada al público infantil.

**Cuando Disney compró Lucasfilm en octubre de 2012,** todos teníamos bastante claro que la cadencia de películas de Star Wars iba a aumentar (y de hecho va a ser así, ya sabéis que están preparando otros filmes además de la nueva trilogía). Pero con los juegos no sabíamos qué iba a pasar. Sus intenciones quedaron al descubierto cuando anunciaron el cierre de LucasArts, la división de la compañía centrada en la producción de videojuegos, que además conllevó la cancelación de los juegos en los que estaba trabajando el estudio, incluyendo *Star Wars 1313*, una prometedora aventura de acción protagonizada por Boba Fett que nos iba a llevar a explorar los rincones más peligrosos de Coruscant. Disney suele ser más dada a licenciar sus productos para que otras compañías hagan videojuegos sobre ellos, que a producirlos ella misma. *Disney Infinity* es la excepción que confirma la regla (y en su caso hay que sumarle los ingresos adicionales por la venta de figuras), pero la compañía no parece muy dispuesta a acometer la gran inversión que hoy en día se requiere para desarrollar un juego de los llamados "triple A". Y si no, que se lo pregunten a los chicos de Propaganda que estaban trabajando en el cancelado *Piratas del Caribe: Armada of the Damned*...

**Sólo un mes después de anunciar el cierre de LucasArts,** Disney llegó a un acuerdo con Electronic Arts para desarrollar videojuegos de Star Wars en los próximos años. Se anunció además el nombre de los tres estudios que serían los encargados de llevarlos a cabo: DICE (que ya han cumplido con su reciente *Star Wars Battlefront*); Bioware (que ya saben lo que es trabajar con esta franquicia tras los excelentes *KOTOR* y *The Old Republic*) y Visceral (los creadores de la serie *Dead Space*). Dado que en Bioware andan ocupados con *Mass Effect Andromeda*, damos por hecho que el siguiente juego de Star Wars que veremos será el de Visceral. Y todo apunta a que será una aventura de acción con fuertes influencias de los *Uncharted*, que nace de los rescoldos del cancelado *Star Wars 1313*. Aunque EA no ha confirmado estos detalles, todo encaja perfectamente. El desarrollo de *Star Wars 1313* estaba bastante avanzado y tenía demasiada buena pinta como para dejarlo morir en el "limbo de los juegos cancelados". Y recordemos que al proyecto se incorporó Amy Hennig, toda una veterana en esto de hacer videojuegos y responsable directa de que sagas como *Legacy of Kain* (dirigió los dos *Soul Reaver* y *Defiance*), *Jak & Daxter* o los propios *Uncharted* (en los que participó como guionista principal y directora creativa) molasen tanto. Tras diez años en Naughty Dog, Hennig se incorpora al equipo de Visceral como directora creativa, realizando una labor parecida a lo que hizo en los *Uncharted*. No sé a vosotros, pero a mí se me hace la boca agua pensando en un juego con un planteamiento y una puesta en escena similar a los *Uncharted* pero ambientado en el universo de Star Wars. Salivo hasta tal punto que se me olvida la ausencia del modo Campaña en *Battlefront*. Y por supuesto que no echo de menos el típico "juego basado en la película".

**TENGO MUCHAS GANAS DE VER EL NUEVO JUEGO DE STAR WARS QUE PREPARAN LOS CREADORES DE *DEAD SPACE* JUNTO A LA GRAN AMY HENNIG.**

# Entrar en "la zona"

Hace unos cuantos años, en los tiempos en que se lanzó el genial *Rez* de SEGA para Dreamcast (es decir, en torno a 2001), leí un artículo sobre una cosa que me había pasado antes jugando a videojuegos... pero en la que apenas me había parado a pensar y, mucho menos, sabía cómo denominarla. Me sucedió con *Beatmania*, *Guitar Freaks* y otros juegos musicales nipones que apenas llegamos a acariciar por estos lares. Y ese viejo artículo ha vuelto otra vez a mi memoria tras hacer los análisis de algunos lanzamientos recientes, como *Superbeat Xonic* o *Persona 4 Dancing All Night*, porque me ha vuelto a pasar lo mismo.

## BÁSICAMENTE ES UN ESTADO MENTAL, EN EL QUE ERES CONSCIENTE DE LO QUE PASA, PERO ACTÚAS DE FORMA AUTOMÁTICA, SIN PENSAR

**El artículo llamaba a esta cosa "entrar en la zona".** Dicho así suena misterioso... casi a serie de los años 50. Pero no, no se trata de acceder a un sitio reservado, ni a una zona VIP, sino a algo más enigmático y personal. En el artículo comentaban que el mencionado *Rez*, un psicodélico shooter con componente rítmico, era uno de los mejores títulos para acceder a esa "zona". Incluso se lanzó un accesorio que se vendió solo en Japón, el llamado "Trance Vibrator", que colocábamos sobre nuestro cuerpo y vibraba acorde al ritmo de la acción para estimularnos aún más. Pero no nos desviemos: ¿qué es esa "zona"? Pues básicamente, un estado mental en el que eres consciente de lo que pasa, pero actúas de forma automática, como un robot, sin pensar.

**Dicho así puede interpretarse de diversas maneras,** como un estado de concentración en el que no necesitas pensar y tus dedos actúan de un modo "reflejo", actuando conforme a lo que pasa en pantalla. En las artes marciales sucede algo parecido: de tanto entrenar una técnica, una kata, un movimiento, acabamos por ejecutarlo de forma automática, sin pensar, cuando se nos presenta una situación o ataque parecido. Como si fuera un acto reflejo más de nuestro cuerpo, como cerrar los ojos cuando algo va a salpicarnos, por ejemplo. Todo esto mientras mantenemos una conciencia plena.

**Los tipos de juego que, por regla general, más facilitan** el este acceso a esta "zona" son los géneros musical y el shoot'em up más clásico, (los matamarcianos), aunque también algunos puzles como *Tetris* pueden ayudar. Juegos en los que la trama o diálogos se reducen a la mínima expresión y son jugabilidad pura y dura, sin aditivos. En el caso de los matamarcianos, llegar a ese estado mental puede deberse a las propias mecánicas del juego, que casi siempre nos invitan a evitar disparos, buscar huecos sin balas, recoger power ups mientras esquivamos enemigos, etc. Acciones en cierto modo mecánicas que, de repetir una y otra vez los niveles, podemos llegar a "interiorizar".

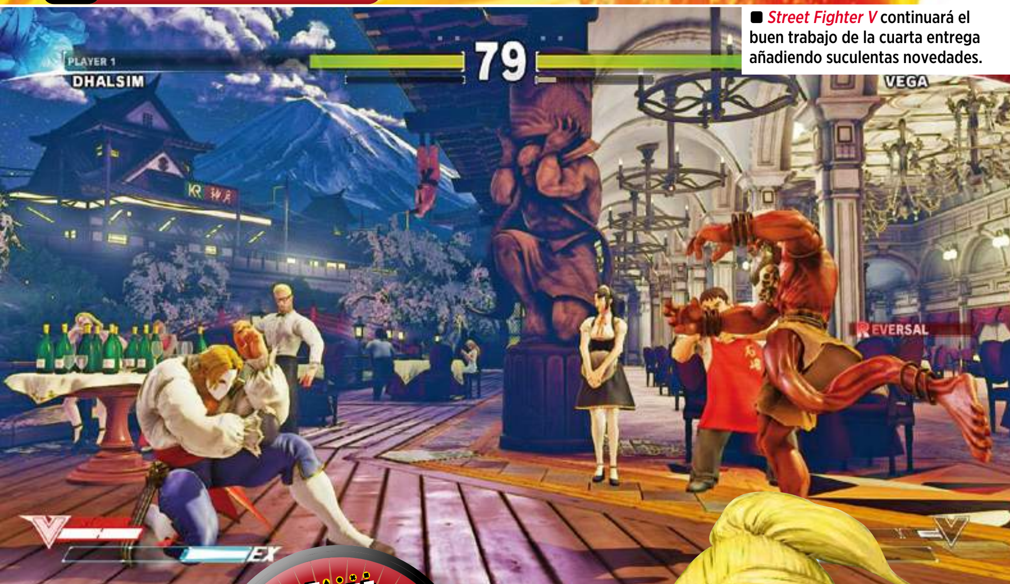
**En el caso de los juegos musicales,** puede deberse a la velocidad que se mueven por la pantalla las notas, de colores, junto con los fondos dinámicos, los parpadeos y efectos y el propio ritmo de la música. Quizá, en realidad, todo esto no deje de ser otra forma más de sugestión, como una "hipnosis" controlada, por denominarlo de alguna manera. Incluso puede que se deba a un estado mental previo, bien motivado por el cansancio/vigilia, que junto a lo que pasa en pantalla, facilita entrar en ese estado mental.

Salvando las distancias, y de forma hipotética, bien podría tratarse de un fenómeno similar (aunque menos peligroso) al de los ataques de epilepsia, de los que nos alertan la mayoría de los juegos al arrancarlos. Una sucesión de imágenes, efectos y parpadeos que, al final, provocan en nosotros un estado mental. Porque tampoco podemos olvidar que el cerebro sigue siendo un enorme misterio, del que apenas conocemos una pequeña parte de su funcionamiento. Y quién sabe. Quizá de un modo u otro, los videojuegos pueden acabar siendo una llave a algunas de estas funciones aún no descubiertas.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM











■ *Street Fighter V* continuará el buen trabajo de la cuarta entrega añadiendo suculentas novedades.




Street Fighter V

# VUELVE EL CLÁSICO

**El actual referente de los juegos de lucha llegará en exclusiva "consolera" a PS4 con una nueva fórmula jugable que rescatará lo mejor de *Street Fighter IV* añadiendo novedades que harán la experiencia más completa y profunda.**

■ Gracias a la barra V-Gauge podremos realizar nuevos movimientos, como envolver en fuego los ataques de Ken.

## DAY ONE STEELBOOK EDITION

**Capcom ha anunciado la Day One Steelbook Edition para *Street Fighter V* que hará las delicias de los fans de la saga. Se trata del mismo juego pero en una versión con caja metálica en la que podemos ver a Ryu en portada, un arte del escenario de China en la contra y el interior del mismo al abrir la caja. Lo que aún no ha quedado claro es el precio ni el día de salida de esta edición.**



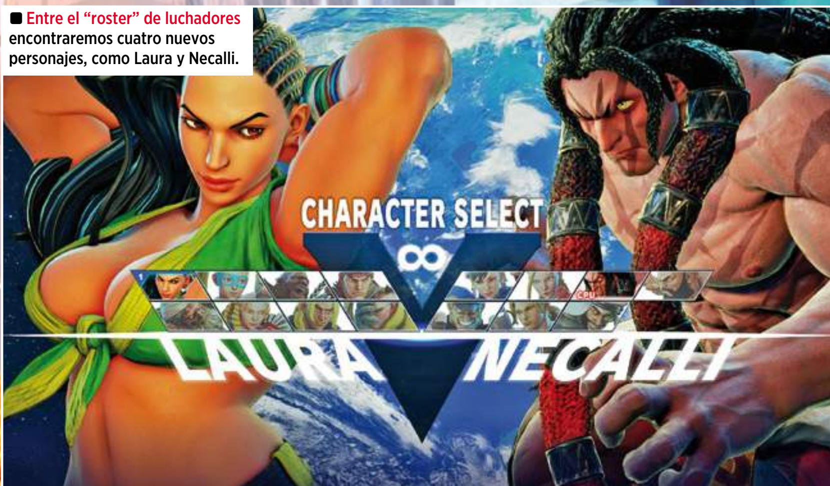


■ El rey de la lucha en 2D refinará su fórmula con nuevos movimientos y más diferencias entre los luchadores.

**PS4 | CAPCOM | LUCHA | 16 DE FEBRERO**

Capcom nos ha ofrecido la información sobre *Street Fighter V* con cuentagotas. Cada feria de videojuegos o evento de la compañía japonesa han servido para saber un poquito, repito un poquito, más de la nueva entrega de una saga que se ha ganado por derecho propio (y más tras la cuarta entrega) el lugar más alto en el podio de los juegos de lucha en la actualidad. Como sabéis, el juego será exclusivo de PS4 en consolas. También saldrá en PC, eso sí, pero lo bueno es que podremos demostrarle a los "peceros" quién manda en esto de las tortas gracias al juego cruzado entre ambas plataformas. La lista de luchadores confirmados hasta ahora incluye viejos conocidos como Ryu, Chun Li, Charlie Nash, Mister Bison, Vega (el único español que representa con "fidelidad" a su país en un juego), Ken, R. Mika, Karin, Zangief, Cammy, Birdie y Dhalsim. Con algunos nos sentiremos como en casa al jugar, especialmente si fuimos asiduos de la cuarta entrega. Otros, en cambio, han sido rediseñados para la ocasión, como Dhalsim.

**Los luchadores que se estrenan en la quinta entrega,** como Necalli, Laura o Rashid ofrecerán, más aún, nuevas formas de luchar. Y eso que Capcom aún se guarda un "new challenger" que desvelará antes de la salida del juego, el próximo 16 de febrero. Necalli mezclará la lucha libre, con montones de llaves y agarres, y la fuerza bruta que le otorgan sus antepasados aztecas. Laura será un explosiva brasileña. Bueno más que explosiva será eléctrica porque, al igual que su compatriota Blanka, podrá aderezar sus golpes de jiu-jitsu con rayos de electricidad. Rashid, el tercero en discordia, será un luchador de Oriente Medio con técnicas de batalla militares y un dominio del viento que le permitirá lanzar ataques con pequeños tornados. Pero, más allá de las nuevas caras o del rediseño de viejas glorias de la »




■ Entre el "roster" de luchadores encontraremos cuatro nuevos personajes, como Laura y Necalli.




■ Y entre los escenarios inéditos veremos localizaciones como Londres o los carnavales de Brasil.




Las diferencias entre luchadores son fundamentales para Capcom. ¡Hasta Ryu y Ken serán distintos!




Vale que los españoles no vamos así por la calle pero ya nos gustaría repartir tollinas como él.




**Si nuestras sensaciones con la beta se mantienen en la versión final, podemos estar ante una de las mejores entregas en la historia de la mítica saga de lucha.**

El apartado gráfico será brutal, gracias a las bondades del poderoso motor Unreal Engine 4.

lucha, lo que nos ha llamado más la atención al jugar a la beta es lo distinto que será también a nivel jugable. Puede que el ritmo de los combates, algo más pausado que en *SFIV*, sea responsable pero la verdadera culpable será la barra de V-Gauge con la que podremos desencadenar tres nuevos tipos de movimientos. Los V-Skills se podrán usar en todo momento, sin rellenar la mencionada barra. Según el personaje que controlemos serán movimientos defensivos, ofensivos o que mejorarán nuestra movilidad. Con una de las porciones de la barra podremos utilizar los V-Reversals, que nos permitirán bloquear los ataques rivales al tiempo que contraatacamos, lo que podrá empujar a nuestro contendiente o incluso dejarlo noqueado durante unos instantes. La palma, eso sí, se la llevará el V-Trigger, que podremos accionar al llenar la barra al completo.

**Cada personaje tendrá su propio V-Trigger,** que podrá cambiar por completo las tornas de una pelea si lo usamos con cabeza. Para entendernos, podría ser una especie de modo "berserker" en el que el luchador desatará todo su potencial, añadiendo daños como electricidad o fuego a nuestros ataques, por ejemplo, y cambiando incluso la velocidad, daño, etc... del resto de golpes de nuestro personaje. El apartado gráfico continuará el estilo de la pasada entrega, aunque con unos gloriosos 1080 p y 60 fps. Aunque la beta, incluso la segunda, no ha estado exenta de problemas con los servidores, por ejemplo para encontrar rivales, las sensaciones que nos ha dejado tras jugar decenas de combates es casi inmejorable. El nuevo sistema de V-Gauge añade aún más fondo de armario al repertorio de cada personaje y la diferencia de estilo entre los luchadores es más notable y equilibrada que nunca, algo que es un inmenso piropo para una propuesta de este tipo. Nos vemos en la lucha en un par de meses.




"Hacerse un perfect" volverá a ser una de las humillaciones jugonas más míticas en la historia de la industria.




La brasileña Laura reemplazará a Blanka. Su estilo sexy no debe confundirnos: es pura electricidad.

# OTROS CONTENDIENTES

**Aunque la nueva entrega de la saga de Yoshinori Ono y Capcom parte como favorita para dominar el podio de la lucha en los próximos años, la batalla promete ser feroz teniendo en cuenta la cantidad y la calidad de los títulos que llegarán a PS4 en los próximos meses. Además, la variedad de propuestas será bestial, con estilos de lucha que satisfarán a todos los paladares.**





PS4/PS3/PS VITA | ARC SYSTEM WORKS | YA DISPONIBLE

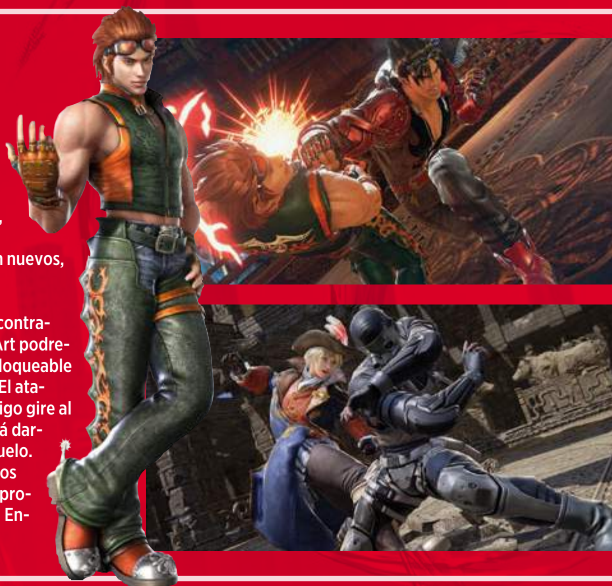
## BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA EXTEND

**ESTA ACTUALIZACIÓN DEL *CHRONOPHANTASMA*** original incluye todas las novedades de la versión 2.0 de la recreativa, añadiéndole algunas novedades. Quizás lo más importante sea el juego cruzado entre PS3 y PS4, todo un acierto para disfrutar con amigos sin importar qué consola tengan.

**EN LO JUGABLE, LOS DOS NUEVOS PERSONAJES** son seguramente los dos grandes motivos para volver a jugarlo. Uno es un estreno total, Celica A. Mercury y el otro, Lambda 11, regresa de *Continuum Shift*. Por supuesto el juego también cuenta con todos los DLC que aparecieron para el original, lo que suma otros tres luchadores a la plantilla. Pero lo más importante para los que ya tengan "callo" es que se han reequilibrado todos los movimientos para rebajar los que eran excesivamente poderosos. Los gráficos en 1080 p de la versión de PS4 terminan de redondear un título que ya era todo un juegazo en sus inicios. Puede que sea más "hardcore" que sus rivales, pero es una joya.

PS4 | BANDAI NAMCO | 2016

## TEKKEN 7



**LA SÉPTIMA ENTREGA DE LA SAGA** volverá, 20 años después de su estreno, a los orígenes de la historia del clan Mishima. El juego tendrá 27 luchadores, 20 de inicio más los que llegarán como DLC con el tiempo, de los cuales 8 serán nuevos, polémicas con Chloe al margen.

**ENTRE LAS NOVEDADES JUGABLES** encontramos dos nuevas mecánicas. Con Rage Art podremos lanzar un combo demoledor e imbloqueable que dejará muy tocado a nuestro rival. El ataque Screwx hace, además, que el enemigo gire al golpearle en el aire, lo que nos permitirá darle más golpes mientras va cayendo al suelo. Tampoco faltará la personalización de los luchadores, ni un apartado gráfico que promete ser brutal gracias al uso de Unreal Engine 4, como su primo *SFV*.



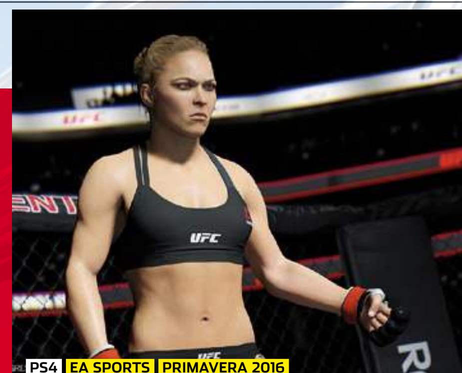


PS4/PS VITA | BANDAI NAMCO | 2016

## ONE PIECE BURNING BLOOD

**LOS PIRATAS VOLVERÁN A LAS TORTAS SIN HISTORIAS** con esta "sangre ardiente", que llegará a PS Vita y PS4 en un momento aún por determinar del 2016. El plantel confirmado de luchadores cuenta con Luffy, Zoro, Franky, Portgas D. Ace, Trafalgar Law, Sabo, Bartolomeo, Smoker, Crocodile, Eneru, Donquixote Doflamingo, Aokiji y Drake.

**NUEVAS MECÁNICAS,** como los equipos de tres luchadores que podremos intercambiar en cualquier momento, los ataques y defensas de la Logia o los ataques especiales de las frutas del Diablo prometen dar mucha guerra.



PS4 | EA SPORTS | PRIMAVERA 2016

## EA SPORTS UFC 2

**LA "LUCHA TOTAL" VOLVERÁ** al octógono de PS4 con un nuevo sistema de físicas para los K.O. que los harán más realistas que nunca, más sumisiones con las que dar por finalizado un combate, mejoras en el sistema de agarres y llaves en el suelo (esperemos que menos cómicas que de costumbre) y nuevos movimientos para defendernos de los golpes rivales. Además, el apartado gráfico promete ser el más realista que se haya visto nunca en un juego de MMA.



PS4/PS3 | BANDAI NAMCO | SIN CONFIRMAR

## JOJO'S BIZARRE ADVENTURE EYES OF HEAVEN



**SERÁ EL SEGUNDO JUEGO CREADO POR CYBERCONNECT2,** creadores de los notables *Ultimate Ninja Storm* de Naruto. Podremos jugar en combates 2 vs 2 con un amigo en arenas bastante grandes y a nuestra disposición tendremos nuevos estilos de combate, como el Ogre Street de Robert E.O. Speedwagon o la German Science de Rudol von Stroheim. Todo con un diseño fiel al anime 100%.



PS4 | SNK PLAYMORE | 2016

## KING OF FIGHTERS XIV

**EL SALTO A LAS 3D** de la saga es, sin duda, la novedad más reseñable de esta nueva entrega exclusiva de PS4 que, además, promete volver a los orígenes de una saga que lleva demasiado tiempo de capa caída. No parece que vaya a ser un bombazo en lo visual pese al salto tridimensional, siguiendo la línea de aquel *Maximum Impact* de PS2, pero quizás le devuelva parte de su gloria. Llegará en 2016 al mercado nipón y esperamos que lo haga también por estos lares.




*RESIDENT EVIL* PREPARA SU VIGÉSIMO ANIVERSARIO

# UN VIRUS CON UNA SALUD DE HIERRO

**Los muertos de *Resident Evil* están muy vivos. Desde que Capcom lanzara la primera entrega de la saga en 1996, ésta se ha consolidado como la más exitosa de su historia y, en 2016, celebrará su vigésimo cumpleaños, incubando nuevas y viejas cepas del Virus T en el caldo de cultivo de PS4.**



Resident Evil 0 HD Remaster será el "chupinazo" que iniciará los festejos por el vigésimo aniversario de la saga.



Gracias a *Origins Collection*, los amantes del formato físico podrán tener la remasterización de la primera entrega junto a la de la precuela.



El notable *Resident Evil Revelations 2* es uno de los dos títulos que se pueden jugar ahora mismo en PlayStation 4 para saciar la espera de *RE7*.



*Resident Evil: Umbrella Corps* apostará todas sus cartas a los tiroteos online, a precio reducido.






Corría el año 1996 cuando Capcom puso en circulación un virus que, con los años, se convertiría en uno de los mayores fenómenos de la historia de los videojuegos: *Resident Evil*. La epidemia de juegos ha sido letal, hasta el punto de que, entre los diez juegos más vendidos en la trayectoria de la compañía, se cuentan cuatro entregas de la saga: *RE5* (primero, con 6,9 millones de copias), *RE6* (segundo, con 6,3 millones), *RE2* (cuarto, con 4,9 millones) y *RE3* (décimo, con 3,5 millones). Conocida en Japón como *Biohazard* ("riesgo biológico"), de cara a la exportación a Occidente, Capcom decidió cambiar el título, para evitar problemas de derechos con un grupo de rock estadounidense llamado, precisamente, Biohazard.

**El género del terror** ya había tenido precedentes, pero *Resident Evil* fue el primer gran "survival horror" de la historia. Pese a las limitaciones técnicas de PSOne, Shinji Mikami y su equipo plantearon una fórmula que causó sensación, al combinar exploración, puzles y acción con una ambientación tétrica, zombis y sustos capaces de acongojar. Ese planteamiento se mantuvo intacto durante muchas entregas, hasta la revolución que supuso *Resident Evil 4* en 2005, con su cámara al hombro y sus mayores concesiones a los disparos. Desde entonces, la saga ha seguido esa línea, en mayor o menor medida. *RE5* y *RE6* fueron shooters desbocados, mientras que los dos *Revelations* fueron más ponderados. Aun así, al mismo tiempo, Capcom ha seguido cultivando la vertiente clásica, con múltiples remasterizaciones.

**Aprovechando su vigésimo aniversario,** *Resident Evil* va a ser uno de los grandes protagonistas de 2016. Capcom tirará el laboratorio por la ventana, lanzando múltiples títulos, principalmente en PS4. El 19 de enero, llegará *Resident Evil 0 HD Remaster* que, si bien se lanzará también en PS3, será en la consola más joven donde dará lo mejor de sí, al formar parte del pack físico *Origins Collections* (que incluirá también *RE HD Remaster* y que no saldrá en PS3). Además, poco después, en una fecha aún por determinar, verá la luz *RE: Umbrella Corps*, un shooter online que será exclusivo de PS4 en lo que a consolas se refiere. Y eso promete ser sólo el principio, pues es lógico pensar que la efeméride pueda completarse a finales de año con la aparición del "remake" de *Resident Evil 2*. Del mismo modo, no sería de extrañar que, con motivo de alguna feria importante, principalmente el E3 o el Tokio Game Show, se anunciara el desarrollo de *Resident Evil 7*. Las autoridades "videojueguiles" ya advierten seriamente de la necesidad de vacunarse y sacar el paraguas antivírico ante los múltiples focos de infección que se avecinan.

**En 2016, Capcom tirará el laboratorio por la ventana: *Resident Evil 0 HD Remaster, Origins Collection, Umbrella Corps* y quién sabe si el "remake" de *RE2* infectarán el corazón de PS4 con sus virus.**


Racionar la munición será vital para sobrevivir al horror de *Resident Evil 0 HD*.


El modo Wesker, la gran novedad de está remasterización, permitirá controlar al villano de la saga y lanzar rayos láser.


La ambientación será muy lúgubre. La primera parte del juego transcurrirá en un tren lleno de pasajeros "poco amigables".





RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER | PS4 / PS3 | CAPCOM | AVENTURA | 19 DE ENERO

# ESCARBANDO EN EL PASADO

## LA PRECUELA EXCLUSIVA DE LA QUE PLAYSTATION NUNCA SUPO

Lanzado en 2002 como un juego exclusivo de Gamecube, *Resident Evil 0* nunca había salido en ninguna plataforma que no fuera de Nintendo, pero eso se va a acabar el 19 de enero. Esta precuela ahondará en los orígenes del Virus T, poniéndonos en la piel de Rebecca Chambers, una novata de STARS, y Billy Coen, un condenado a muerte que está en busca y captura. Esta entrega es una de las más peculiares de la saga, pues el protagonismo de los dos personajes es paralelo, de modo que podremos intercambiar entre ellos en cualquier momento o, incluso, moverlos a los dos simultáneamente. Billy tendrá más fuerza y podrá empujar objetos pesados, mientras que Rebecca podrá combinar hierbas y sustancias químicas. Otro aspecto que hay que destacar es que esta fue la última entrega "clásica" de la saga, lo que implica un enfoque de "survival horror", con numerosos puzles, exploración sin pistas de adónde ir, gestión de un inventario reducido, guardado mediante máquinas de escribir... Entre las mejoras de esta remasterización estarán la adaptación del control a los joysticks modernos, formato panorámico, resolución de 1080 p o texturas renovadas, aunque será posible usar el control clásico y el formato 4:3.

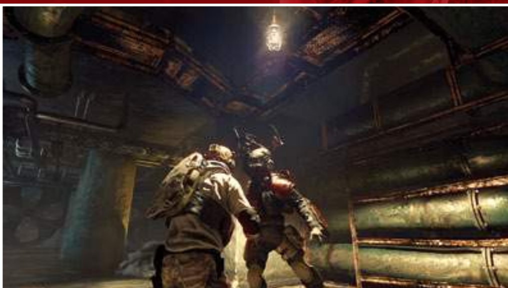
***Resident Evil 0 HD Remaster* será una precuela que ahondará en los orígenes del Virus T, con dos personajes de uso simultáneo.**





### VUELTA A LOS ORÍGENES

CAPCOM ha oído los ruegos de la gente y, el 19 de enero, lanzará también *Resident Evil Origins Collection*, un pack físico que contendrá tanto la remasterización de la primera entrega de la saga como la de *Resident Evil 0*. Conviene precisar que este recopilatorio sólo verá la luz en PlayStation 4, por lo que los usuarios de PS3 tendrán que conformarse con las versiones digitales de las dos remasterizaciones.



Este "spin off" de *Resident Evil* no contará con los personajes de la rama canónica, pero, a priori, sí que nos trasladará a lugares familiares. ¿Veremos la comisaría de *RE2* o el pueblo de *RE4*?



Los zombis serán manejados por la CPU, pero tendrán un peso decisivo en las batallas. Más valdrá no cabrearlos...



RESIDENT EVIL: UMBRELLA CORPS | PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | PRINCIPIOS DE 2016

# ENSALADA DE BALAS

## TIROTEOS DESENFRENADOS ENTRE CORPORACIONES

En los primeros compases de 2016, se pondrá a la venta *Resident Evil: Umbrella Corps*, un "spin off" enfocado totalmente al juego online y que, en lo que a consolas se refiere, será exclusivo de PS4. Para hacerlo más atractivo, Capcom ya ha anunciado que lo lanzará a un precio reducido de 29,99 euros.
El juego estará ambientado después de los sucesos de *Resident Evil 6*, de modo que veremos una búsqueda de un objeto relacionado con Umbrella y su bioterrorismo, por parte de diversas corporaciones. Así, en las batallas, los dos bandos que se enfrentarán estarán formados por soldados, pero también habrá zombis vagando por los escenarios, lo que hará que las refriegas sean muy tácticas, pues habrá dispositivos para repelerlos e incluso podremos emplearlos como escudos. Además, en algunos modos, no habrá reaparición instantánea.
La cámara se situará en tercera persona y se dará un gran protagonismo a las coberturas. No obstante, a la hora de apuntar, será posible cambiar a una perspectiva subjetiva. Y no sólo habrá armas de fuego: también dispondremos de herramientas para el cuerpo a cuerpo, como hachas, escudos o una especie de hoz. Incluso se podrán colocar barreras de pinchos para atrincherarse.

**Este "spin off" estará enfocado totalmente al juego online y, en lo que a consolas se refiere, será exclusivo de PlayStation 4.**



El motor Unity, cada vez más usado en la industria, promete dejar unos juegos de luces, sombras y fuego bastante vistosos.











Se lanzó por episodios, pero *Resident Evil Revelations 2* se puede adquirir en formato físico desde mediados de 2015.



La acción está a la orden del día, pero el ritmo es más pausado que en *RE5* y *RE6*, y la sensación de angustia es mayor.



Barry Burton y Natalia son dos personajes a los que nunca se había podido manejar en la saga, aunque el primero es un veterano de STARS.



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 | PS4 / PS3 / PS VITA | CAPCOM | AVENTURA | YA DISPONIBLE

# LA ISLA PREVIA A LA ERUPCIÓN

## EL **PRIMER EXPERIMENTO** DE CAPCOM EN EL LABORATORIO DE PS4

Lleva ya unos meses a la venta, pero no está de más recordar que PS4 cuenta ya con una entrega reciente de la saga, que casi se podría considerar la antesala de la celebración del vigésimo aniversario: *Resident Evil Revelations 2*. Este título, que también está disponible en PS3 y PS Vita, fue, en buena medida, un campo de pruebas para Capcom, pues hay que recordar que se lanzó en forma de episodios descargables para, luego, una vez publicados todos, sacar una edición física con todo el contenido, incluidos dos capítulos adicionales y personajes extra.

Siguiendo la fórmula de *Resident Evil 0*, Capcom planteó una aventura con dos parejas de protagonistas que se iban intercalando: Barry-Natalia y Rebecca-Moira. Dentro de cada una, hay un personaje de acción y otro de apoyo, de modo que se puede cambiar libremente entre ellos o jugar con un amigo. Toda la acción transcurre en una isla-prisión, con un desarrollo más comedido que el de *RE5* y *RE6*, dos títulos muy criticados por sus excesos armamentísticos. Paralelamente a la aventura, está el modo Asalto, que sí está más volcado a la acción y que ofrece cerca de 200 misiones, con cooperativo tanto local como online. Si no lo jugasteis en su día, os recomendamos que le deis un tiento.

***RE Revelations 2* fue, en buena medida, un campo de pruebas para Capcom, pues se lanzó en forma de episodios descargables.**





*Resident Evil 6 Remaster* ha sido listado por varios organismos de clasificación por edad. Es probable que Capcom lo acabe sacando.



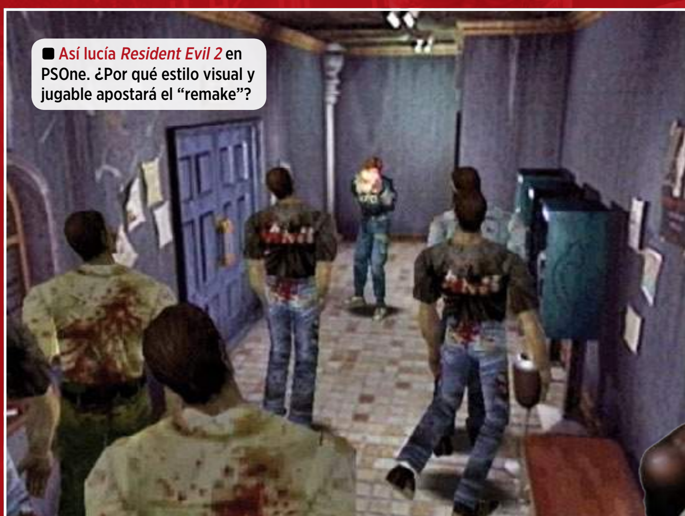
*Resident Evil 4* marcó un cambio de paradigma: cámara al hombro, más acción, menos puzles... ¿Veremos otra vuelta de tuerca con *RE7*?

# UN FUTURO PROLÍFICO CON AIRES PASADOS

## **RESIDENT EVIL 2 "REMAKE",** UNA AVENTURA LLAMADA A MARCAR UN NUEVO PUNTO DE INFLEXIÓN

Por ahora, Capcom no ha dado muchos detalles, pero es de prever que la conmemoración del aniversario de *Resident Evil* alcance su apogeo en la segunda mitad de 2016. Recientemente se ha rumoreado la posibilidad de que se lance una remasterización de *RE6* en PS4, algo que nos parece muy verídico, pues en los últimos años, la compañía se ha hartado a readaptar entregas en HD: *RE4*, *Code Veronica*, *RE1*, *RE0*... Lo único que hay por seguro es lo que se anunció el pasado verano: que la División 1 de I+D está desarrollando ya un "remake" de *RE2*, algo que los fans venían reclamando desde hace muchos años, pues, para muchos, es el súmmum de la saga. Paralelamente, hay que recordar las declaraciones del productor Masachika Kawata al medio Dengeki PlayStation, a cuenta de *Resident Evil 7*: "No estamos en una fase en la que se pueda hablar de ello, pero no perdáis detalle en el futuro". Es decir, parece muy evidente que Capcom está trabajando, paralelamente, en el citado "remake" y en la séptima entrega numerada. En nuestra opinión, podría suceder que se aprovechara el E3 2016 para mostrar el "remake" y lanzarlo a final de año, como colofón del vigésimo aniversario, además de mostrar un pequeño "teaser" de *Resident Evil 7*, con la idea de ir alimentando la expectación por un proyecto que, fácilmente, podría irse a bien entrado 2017.

**Nuestra teoría es que el "remake" de *RE2* va a ser un baremo** para decidir si *RE7* debe apostar por el "survival horror", como parece pedir el grueso de entusiastas de la saga, o si debe seguir la vía de acción salvaje de *RE6*. Porque sí, este último fue una ensalada de tiros cuestionable, pero lo cierto es que vendió a espuertas, así que no está claro cuál puede ser el camino más provechoso en términos comerciales. La remasterización del primer *RE* ha servido ya un poco para constatar que, efectivamente, hay interés por ver títulos de corte clásico, pues aunque salió sólo en formato digital, vendió más de un millón de unidades en sólo unos meses, convirtiéndose en el mayor éxito digital de la historia de Capcom. Aún con eso, es difícil saber cuánto pesa ahí el componente de nostalgia. El "remake" de *RE2* también tendrá ese factor distorsionador, pero sus ventas, sumadas a las de *Origins Collection*, pueden dibujar un mapa más certero del verdadero interés por el "survival horror". Kawata ha apuntado ya en esa dirección: "Creo que podemos producir juegos que no pierdan el punto de vista del terror. Pienso en ello y lo estoy preparando". De las ventas del "remake" seguramente dependa mucho el equilibrio acción-survival que veamos en el futuro *RE7*. Será interesante ver antes el estilo del propio "remake": ¿mantendrá las cámaras fijas y los fondos prerrenderizados, o se apostará por una cámara al hombro? ¿Habrá nuevas secciones o será fiel a pies juntillas? El futuro es intrigante.



Así lucía *Resident Evil 2* en PSOne. ¿Por qué estilo visual y jugable apostará el "remake"?

**El "remake" de *RE2* va a ser un baremo para decidir si *RE7* debe apostar por el "survival horror" o seguir la vía de la acción salvaje.**



# PREMIOS PlayStation



## PLAYSTATION TALENTS, A LA CAZA DEL TALENTO LOCAL

# 12 FINALISTAS DE LA II EDICIÓN DE LOS PREMIOS PLAYSTATION

**Tras el éxito de la I Edición de los premios PlayStation, Sony Computer Entertainment España está a punto de desvelar al ganador de esta segunda edición. Un ganador que saldrá de los 12 juegos que aquí os mostramos.**

En su afán por apoyar el desarrollo local de videojuego, PlayStation España convocó el año pasado por primera vez los Premios PlayStation (antes Awards), con el objetivo de apoyar a jóvenes desarrolladores y pequeñas empresas. El éxito fue total y ahora, 12 meses después, nos preparamos tanto para recibir en PS4 al ganador de la pasada edición, *Dogchild*, como para descubrir al ganador de este año, que se anunciará muy pronto y que será uno de los 12 títulos que os mostramos. Como ya os hemos contado, los Premios PlayStation se enmarcan dentro de la estrategia global de apoyo al desarrollo local PlayStation Talents, con la que Sony Computer Entertainment España quiere apoyar a la industria española. Dentro de PS Talents se encuentra PlayStation First (un programa para la formación universitaria), PlayStation Alianzas (donde se incluyen los juegos producidos o apoyados por PlayStation España), Lanzadera (una incubadora para nuevos desarrollados) y Futuros Talentos, que busca talento entre estudiantes de secundaria.

**Como el año pasado, el éxito de convocatoria** de la II Edición de los Premio PlayStation fue total. Se presentaron más de 100 proyectos que tras una primera selección quedaron reducidos a los 20 finalistas que estuvieron presentes en Madrid Games Week 2015. Los 92.000 asistentes a la feria pudieron probarlos, hablar con sus desarrolladores y votar a sus favoritos. Se depositaron más de 7.000 votos y el 80% se concentraron en los 12 proyectos finalmente seleccionados. Los candidatos han tenido desde finales de octubre para pulir sus proyectos y aspirar conquistar el premio a "Mejor Juego 2015" o alguno de los otros cinco galardones previstos por PlayStation España ("Juego más Innovador", "Mejor Arte", "Mejor Uso de Plataformas PlayStation", "Mejor Juego Infantil" y "Mejor Juego para la Prensa"). El título ganador será lanzando en PSN para PS4 con el apoyo de una campaña en los medios propios de PlayStation, valorada en 200.000 euros. Además, el equipo recibirá 10.000 euros en metálico, kits de desarrollo PlayStation y contará con un espacio físico para trabajar durante 10 meses. Como podréis comprobar, los 12 proyectos tiene calidad de sobra para terminan siendo publicados, ganen o no esté premio.

## EL GANADOR DE LOS PRIMEROS PREMIOS PLAYSTATION: DOGCHILD

***Dogchild*, una aventura de acción protagonizada por un chaval y su perro, fue el ganador del premio el año pasado. Tras 10 meses de duro trabajo en las oficinas de Matadero de Madrid, cedidas por PlayStation España, el juego está a punto de ser lanzado en PSN, en exclusiva para PS4. *DogChild* se pondrá a la venta con el sello Made in Spain 4.0 que distingue los juegos españoles lanzados con el apoyo de PlayStation Talents.**




*Dogchild* se pondrá a la venta en diciembre, después de ser el ganador de los I Premios PlayStation.



■ Será un juego de acción en el que podremos crear nuestros propios niveles y compartirlos.

## BATTLE FOR MENA



**EL ESTUDIO. TwoCats.** El 26 de septiembre de este año se forma este pequeño estudio con un único proyecto, *Battle of Mena*, y una sola idea en menta: triunfar en los Premios PlayStation.



**EL JUEGO.** Es un juego de acción en perspectiva cenital, para uno o varios jugadores, que cuenta con la particularidad de permitirnos manejar a un personaje totalmente modular, al que podremos ir añadiendo nuevas piezas para adecuarlo a nuestro estilo de juego. Y es que, aunque la clave es acabar con todo lo que se mueva, no todo será disparar. La estrategia, la observación del entorno y hasta el sigilo tendrán su importancia, ya que los escenarios ocultan elementos que pueden convertirse en una trampa mortal o en nuestros principales aliados. De momento, sólo han mostrado bocetos de los escenarios.




■ Oníricos paisajes y coches inspirados en series y pelis son los protagonistas de este arcade.

## MOTOR STRIKE: INMORTAL LEGENDS

**EL ESTUDIO. FiveXGames** Está formado por un grupo de estudiantes del Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Politécnica de Madrid, que comparten un objetivo común sacar adelante este *Motor Strike: Immortal Legends*, que es su proyecto fin de Máster.

FIVE X GAMES



**EL JUEGO.** Estamos ante un arcade en el que nos esperan divertidas carreras en las que pilotaremos 18 coches armados hasta los dientes (divididos en dos categorías, pesados y ligeros), inspirados en películas y series icónicas. Podremos competir, solos o a pantalla partidas, en 15 circuitos basados en cinco escenarios diferentes. Y para que la diversión no decaiga, nos ofrecerá 10 armas, 56 habilidades y 30 objetos, desde minas a misiles guiados, con los que hacer la puñeta a nuestros contrincantes.

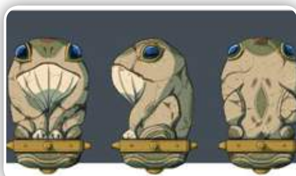


■ Mysh será un extensa aventura y sus creadores se han volcado en el diseño.

## MYSH

**EL ESTUDIO. WhiteMagic.** Es un pequeño estudio independiente afincado en Barcelona y formado por tres apasionados de los videojuegos que han pasado un año madurando la idea de Mysh, su primer proyecto.

WhiteMagic



**EL JUEGO.** Estamos ante una aventura de acción y exploración que nos invitará resolver mazmorras usando los poderes de nuestra protagonista, una joven bruja que debe ir aprendiendo nuevas habilidades para resolver los puzzles y enigmas. Además de mazmorras, podremos recorrer un mundo abierto que cuenta con ciclos día/noche, que influirán en las mecánicas de juego y en la fauna. Aunque el juego está en una fase temprana de desarrollo, WhiteMagic ha trabajado duramente en el diseño de personajes y entornos, lo que puede dar como resultado una bellísima aventura.



■ En este plataformas podemos hacer lo que queramos y pintar cualquier objeto. Pero los colores tienen propiedades.

## PAINT YOUR WAY

**EL ESTUDIO. Eri Studio.** Este pequeño estudio indie quiere rescatar la esencia de los clásicos de los 90 y adaptarla a los tiempos actuales. Recuperar mecánicas casi olvidadas, como las de los plataformas, y traerlas a la vida con entornos en 3D enormes.

eri STUDIO



**EL JUEGO.** Es un plataformas de mundo abierto, en el que tendremos que explorar el escenario y resolver puzles basados en el uso de distintos colores. El objetivo principal será encontrar nueve colores, con los que podremos pintar todos los elementos de este enorme mundo. La gracia está en que cada color otorga propiedades especiales a los objetos, como hacer que las plataformas se muevan, suban o bajen... La idea del juego es que hagas lo que quieras y pintes lo que quieras, mientras descubres secretos y retos especiales.



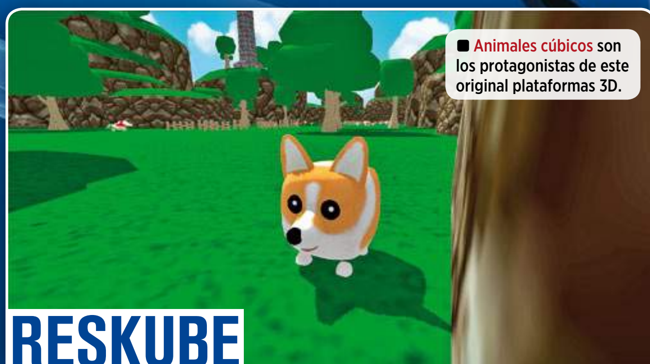
Este shooter está ideado para jugar a dobles: la coordinación de los jugadores será vital.

## POLARITY

**EL ESTUDIO: Incuva.** Este joven estudio catalán está formado por alumnos de ESNE (Escuela Universitaria de Diseño Innovación y Tecnología) y este *Polarity* es su proyecto Fin de Carrera del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos.



**EL JUEGO.** La gran baza de este matamarcianos es su cooperativo para dos jugadores. Las dos naves avanzan disparando contra todo lo que se mueva, con la peculiaridad de que podemos cambiar la polaridad de nuestra nave, lo que hace que sea efectiva contra unos enemigos u otros y que no le afecten ciertos disparos. Además, cuando nuestra nave y la de nuestro compañero tienen polaridades inversas les une un rayo con el que podemos barrer a todos los enemigos entre ambas naves. La sincronización, es vital, igual que ser capaz de esquivar los cientos de proyectiles que nos amenazarán en sus psicodélicos escenarios.



Animales cúbicos son los protagonistas de este original plataformas 3D.

## RESKUBE

**EL ESTUDIO. Melmak Games** Es un grupo de estudiantes del máster en Creación y Gestión de videojuegos PlayStation de la Universidad Europea de Madrid y *Reskube* es su proyecto fin de carrera.



**EL JUEGO.** Lo que empezó siendo un runner ha terminado siendo un plataformas 3D en el que nuestro objetivo es, en el peludo pellejo del perro Karian, buscar y rescatar a los animales Elementales, secuestrados por el malvado Blackube. Cuando rescatemos a un Elemental podremos unirlo a nuestro grupo y formar un equipo con hasta tres de ellos. Lo bueno es que podremos intercambiar de personaje en cualquier momento para poder así aprovecharnos de las habilidades únicas de cada Elemental y resolver puzles que nos abran nuevos caminos. Además de la historia (con 40 niveles), ofrecerá un multijugador local para hasta cuatro jugadores.



Guiar al robot B.O.B. pintando en la pantalla será nuestro objetivo.

## ROLLIN B.O.B & THE EVIL FACTORY

**EL ESTUDIO. Moon Factory.** Se fundó en febrero de 2015 con dos objetivos: crear juegos originales y sacar adelante el proyecto fin de máster... Y es que Moon Factory está formado por alumnos de distintos Máster en desarrollo de videojuegos de U-Tad,



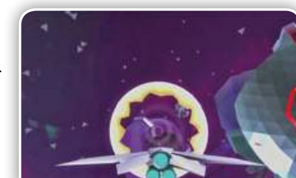
**EL JUEGO.** En este arcade ejerceremos de ángel de la guarda del robot B.O.B.,un simpático personajillo que se mueve por los niveles de manera independiente y jamás se detiene. ¿Cómo evitar que muera aplastado, electrocutado o frito por los incontables peligros que le acechan? Pues dibujando sobre la pantalla líneas por las que pueda "caminar", evitando los obstáculos, y deteniendo momentáneamente a los incontables enemigos que le salen al paso. Lo mejor es que ofrece múltiples posibilidades para afrontar cada obstáculo.



El original control de la nave es uno de los puntos fuertes de este simulador espacial.

## STELLAR

**EL ESTUDIO. Virtual Bandits.** Este estudio está formado por alumnos de la Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, ESNE, y *Stellar* es su proyecto fin de carrera.



**EL JUEGO.** Stellar es un simulador de exploración espacial con una estética tan particular como irresistible, que explota al máximo las características del DualShock 4 de PS4, incluyendo el sensor de movimiento. Con cada uno de los sticks del pad controlaremos una de las alas de la nave, y apuntaremos con el touchpad mientras nos adentramos por un onírico universo que no responde a las leyes de la física, sino más bien al mundo de los sueños. Estos escenarios están representados a través de una estética low poly que buscará la atracción visual a través de sus colores y de una ambientación que nos invita a interactuar con el entorno y explorar para descubrir secretos.


Plataformas y acción es la divertida propuesta de *Super RedHot Hero.*

# SUPER REDHOT HERO




**EL ESTUDIO.** **Strangelight Games**
Este estudio barcelonés fundado en 2013 está formado por cinco profesionales del mundo del arte audiovisual y la informática, con experiencia en diseño, arte, sonido, programación y guión, ya han publicado varios juegos para PC.



**EL JUEGO.** Super *RedHot Hero* es plataformas inspirado en los clásicos del género, pero con varias peculiaridades. Para empezar, el corazón de nuestro héroe ha sido reemplazado por una célula de energía y para sobrevivir deberemos ir recogiendo orbes de esa misma energía a toda velocidad, lo que nos obliga a derrotar enemigos, con el consiguiente riesgo de perder energía. Por si fuera poco, los niveles están plagados de trampas y de recovecos que pondrán a pruebas nuestras habilidades plataformeras. Vamos, que el reto no es sencillo y, además de hábiles, deberemos ser muy rápidos para superar sus 30 niveles.


En este frenético multijugador... ¡hay que capturar un pollo!

# VALHALLA RISE: CHICKEN OF DOOM




**EL ESTUDIO.** **Sleipnir Games**
Los siete madrileños que forman este estudio son graduados en "Diseño y Desarrollo de Videojuegos" en ESNE y llevan trabajando en su primer juego desde junio de 2014.



**EL JUEGO.** Este hilarante multijugador está planteado para disfrutar de rápidos combates entre cuatro u ocho jugadores, divididos en dos equipos. Los protagonistas son vikingos inmortales que esperan en el Valhalla la llegada de Ragnarok y, para entretenerse mientras tanto, se inventan este peculiar deporte. El objetivo es capturar un pollo que se desplazará por el mapeado y llevarlo hasta nuestra base, esquivando los ataques de los rivales y todo tipo de retorcidas trampas. Todo ello con estética cartoon, gráficos 3D en un desarrollo 2D y ambientado, con mucho humor, en la mitología vikinga.


Partidos multijugador online es la propuesta de este divertido arcade.

# WAY OF REDEMPTION




**EL ESTUDIO.** **Pixel Cream.**
Llevan dando guerra de 2012 y ya ha publicado varios juegos, para iOS, Android, PC y Mac y tienen otros a punto de lanzarse, pero su proyecto más ambicioso hasta ahora es este *Way of Redemption.*



**EL JUEGO.** *Way of Redemption* lleva desde abril de 2015 en desarrollo y sus creadores lo definen como un MOSA (Multiplayer Online Sports Arena). Y es que en el juego nos enfrentaremos a partidos 2 Vs 2 o 4 Vs 4 en una especie de "air hockey" galáctico, que a los más viejos del lugar les recordará a *Windjammers* de NeoGeo, donde manejamos a diversos héroes con habilidades únicas que habrá que saber explotar para marcar en la portería rival. Además, ofrecerá opciones de personalización de los héroes, múltiples modos de juego, potenciadores y unas físicas muy efectistas


La estética reto, basada en pixel art, es lo primero que llama la atención de *Yokai Sword.*

# YOKAI SWORD




**EL ESTUDIO.**
**Chloroplast Games**
Estos catalanes de Castelldefels tienen en marcha varios proyectos, desde un shooter para PS Vita a un plataformas para PC.



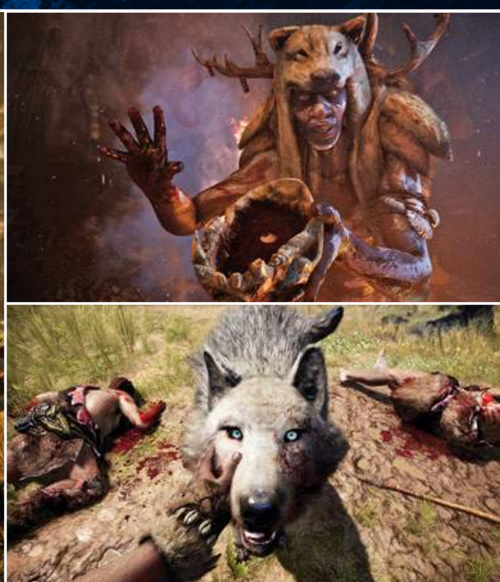
**EL JUEGO.** *Yokai Sword* es un arcade de acción en 2D de estética retro y gráficos pixel art que nos invita a derrotar a oleadas de enemigos con sólo dos acciones: movernos y atacar. Eso sí, más nos vale hacerlo a la velocidad del rayo y con nuestros reflejos bien afinados, porque los enemigos salen de la nada y sin previo aviso y atacan igual de rápido. Tiene multijugador cooperativo y competitivo, cuatro personajes con distintas armas y mecánicas y una dificultad endiablada que recuerda, igual que su estilo gráfico, a los arcades de hace unos años. E igual que los juegos de entonces, tiene la facultad de picarnos de lo lindo con su simple mecánica.

CUANDO LA **HUMANIDAD** NO ESTABA EN LO MÁS ALTO DE LA CADENA ALIMENTICIA

# SUPERVIVENCIA Y ACCIÓN PREHISTÓRICA

**La consola del futuro va a recibir un puñado de juegos que nos sumergirán en el pasado más remoto de la humanidad, con más o menos toques fantásticos.**

■ *Far Cry Primal* será una aventura tipo "sandbox" pero ambientada en plena Edad de Piedra.



■ Habrá que apañárselas para sobrevivir en un entorno hostil dominado por tribus rivales, mamuts, dientes de sable...



PS4 | UBISOFT MONTREAL | AVENTURA DE ACCIÓN | 23 DE FEBRERO

# FARCRY® PRIMAL

## Ubisoft Montreal adaptará la esencia de su famosa serie de acción subjetiva a la Edad de Piedra. El resultado, como mínimo, sorprende y promete ser muy original.

El próximo 23 de febrero saldrá para PS4 *Far Cry Primal*, una nueva entrega de la famosa serie de acción subjetiva que cambiará de tercio radicalmente ya que su nueva ambientación nos trasladará a la Edad de Piedra. Una época en la que el ser humano no ocupaba precisamente la cúspide de la cadena alimenticia. El protagonista será Takkar, el último superviviente de un grupo de cazadores, que deberá buscarse un nuevo clan mientras que da rienda suelta a sus deseos de venganza. Para ello, deberemos aprender el arte de la caza, dominar el fuego, luchar contra miembros de otras tribus rivales, forjar alianzas... y manejar armas rudimentarias como arcos o lanzas. Podremos ir acompañados de una "mascota" (un lobo, un jaguar, un oso pardo...) que obedecerá nuestras órdenes (habrá que domesticar a las más fieras) y además tendremos un búho que nos permitirá reconocer el terreno y lanzar piedras y distintos tipos de bombas a los enemigos. El desarrollo promete ser fiel a la "filosofía *Far Cry*" en el sentido de que presentará un enorme escenario abierto llamado Oros con ambientaciones muy distintas (cuevas, bosques, cumbres nevadas...) por el que podremos viajar de forma rápida entre los campamentos una vez los hayamos conquistado (liberando a sus presos, etc.). En suma, un *Far Cry* diferente, pero igualmente prometedor.

**Habrá que sobrevivir ante la fauna de la época, luchar contra otras tribus de cazadores, domesticar bestias...**


Horizon: Zero Dawn nos sumergirá en una prehistoria muy especial. Los dinosaurios son enormes engendros mecánicos.








Técnicamente, tiene una pinta realmente espectacular.


Aloy es la protagonista. Maneja el arco con soltura.

PS4 SONY AVENTURA DE ACCIÓN 2016

# HORIZON ZERO DAWN

El nuevo juego de Guerrilla Games, estudio holandés responsable de la serie *Killzone*, se llama *Horizon: Zero Dawn* y, siendo honestos, no se nos ocurren muchas exclusivas para PS4 con mejor pinta para este año que entra.

*Horizon: Zero Dawn* será una aventura de acción con tintes roleros que presentará una ambientación prehistórica aunque con no pocos toques fantásticos. Y es que esta prehistoria es de lo más... "tecnológica". Por alguna razón que aún no conocemos, la humanidad ha involucionado hacia un estado pretérito, pero a la vez contará con un armamento sorprendentemente avanzado, alternando "taparrabos" en las vestimentas con armas explosivas y electromagnéticas. Además, los enemigos serán una suerte de dinosaurios mecánicos que alcanzarán tamaños descomunales y a los que habrá que dar caza no sólo para sobrevivir, siento también para recoger sus piezas y construir cosas usando lo que vayamos encontrando. Y los combates no consistirán en "aporrear" botones a lo loco, sino que tienen pinta de ser bastante estratégicos y ofrecer distintas alternativas, como ocultarnos en la maleza para pillar desprevenidos a los bichos mecánicos o colocar trampas para que exploten en pedazos. Suponemos que Sony anunciará en breve una fecha de salida más aproximada.

PS4 CRYTEK AVENTURA SIN CONFIRMAR

# ROBINSON THE JOURNEY

Los autores de la serie de shooters *Crysis* van a ser uno de los primeros estudios de renombre en intentar sacarle partido a las capacidades de PlayStation VR. *Robinson: The Journey* nos pondrá en la piel, o mejor dicho, en el traje de astronauta de un joven cuya nave se estrella en un planeta perdido y desconocido, que por lo que hemos visto se parece bastante a nuestro planeta Tierra, pero hace millones de años. Junto a un cachivache parlante que revoloteará a nuestro lado dándonos indicaciones y consejos (muy al estilo del espectro que nos acompaña en *Destiny*), tendremos que explorar este entorno repleto de amenazas para este joven "espectador". En nuestro primer paseo por este mundo nos hemos topado con una estampida de dinosaurios que huye de lo que parece ser un tiranosaurio rex. Tanto la recreación de la vegetación como la de las distintas especies de dinosaurios promete ser espectacular (no en vano usará el potente motor Cryengine), demostrando además que puede ser una buena herramienta para trabajar con la realidad virtual de Sony, aunque lo que hemos visto nos resultó demasiado "contemplativo" (esta sensación la hemos tenido también con otros juegos de VR).


Manejamos al único superviviente de una nave que se estrella en una versión antediluviana de la Tierra.





Escaramuzas entre humanos y dinosaurios es lo que presenta este shooter descargable.






Ofrece cuatro modalidades que podemos disfrutar solo o en partidas para 16 jugadores.

PS4 | PANIC BUTTON | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

# PRIMAL CARNAGE EXTINCTION

Desde el 24 de noviembre os espera en PS Store este descargable repleto de acción... y dinosaurios. Hasta 16 jugadores podrán participar en estas escaramuzas que pretenden dilucidar quién es el que manda en la cadena alimenticia enfrentando a humanos y dinosaurios en verdaderas carnicerías que se traducen en distintas modalidades de juego que pueden disfrutarse solos o en compañía: desde los típicos Deathmatch por equipos hasta resistir oleadas de enemigo o que los humanos aseguren zonas para poder alcanzar un helicóptero y así escapar de las fauces del poderoso Tiranosaurio Rex. Como es habitual en este tipo de juegos, podremos elegir entre distintos tipos de soldado (comando, científico, trampero...). Pero lo mejor es que podemos controlar también a cinco especies de dinosaurios con características muy distintas (Dilophosaurus, Novaraptor, Pteranodon, Carnotaurus y... ¡Tyrannosaurus Rex!). No es un shooter demasiado espectacular, pero es bastante divertido.


Estamos deseando explorar este mundo prehistórico repleto de peligros con PlayStation VR.

## Y ADEMÁS....





PS4 | SONY | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

### WILD

*WiLD* será un juego de acción y supervivencia ambientado en un mundo "virgen" en el que habrá que adaptarse a un cambiante entorno natural aprendiendo constantemente y usando nuestros "poderes chamánicos" para controlar a los distintos animales y tratar de aprovechar sus ventajas únicas para lograr sobrevivir. Lo bueno es que tendremos la posibilidad de controlar a cualquier animal, lo que nos dejará distintas maneras de resolver las situaciones. Michel Ancel, creador de *Rayman*, está al frente del proyecto.





PS4 | STUDIO WILDCAR | ACCIÓN | JUNIO

### ARK: SURVIVAL EVOLVED

A partir del mes de junio podremos disfrutar en PS4 de este juego de acción en vista subjetiva (aunque cambiará a tercera persona en algunos momentos) en el que tendremos que sobrevivir en un enorme mapeado combatiendo contra humanos y dinosaurios (habrá 60 tipos). Además de armas de fuego y otras más "primitivas" como arcos, podremos pilotar vehículos e incluso utilizar ciertas especies de dinosaurios como montura. Y será compatible con PlayStation VR.

# CONCURSO Play manía

## LLÉVATE ESTA PS4 EDICIÓN ESPECIAL METAL GEAR SOLID V

**KONAMI** TE OFRECE LA OCASIÓN DE CONSEGUIR ESTA **PS4** EDICIÓN ESPECIAL ACOMPAÑADA DEL JUEGO **METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN**



**PARTICIPA**

HOBBYCONSOLAS

http://www.hobbyconsolas.com/concursos/mgsv

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

CAUTION

DAY ONE EDITION

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

18

KONAMI

PS4

KONAMI

18

# NOVEDADES Play manía



PÁGINA 34

**JUST CAUSE 3**
Rico Rodríguez ha sacado su arsenal para volar por los aires y hacer explotar todo lo que hay en la isla de Médici, donde no ha quedado títere con cabeza. Esto es tener gancho.



PÁGINA 36

**Star Wars Battlefront.** DICE ha puesto un órbita un shooter digno de una galaxia muy lejana. Puede que la oferta de contenido sea más escueta de lo deseable, pero la recreación del universo de "La Guerra de las Galaxias" es sublime, igual que la accesibilidad del control.



PÁGINA 38

**Bloodborne: Antiguos Cazadores.** La genial aventura de FromSoftware acaba de lanzar su edición completa, que incluye el atractivo DLC *Antiguos Cazadores*. Si queréis haceros con él en formato físico, no os despistéis, porque va a haber pocas unidades en España.



PÁGINA 42

**Rainbow Six Siege.** Una de las sagas más veteranas del universo de Tom Clancy regresa en forma de shooter online, con refriegas muy tácticas en las que se enfrentan terroristas y fuerzas del orden, con mecánicas de ataque-defensa como el rescate de rehenes.

## GRAN FINAL DE FIESTA

El año toca ya a su fin y hay pocas dudas de que ha sido uno de los mejores de la historia, con infinidad de lanzamientos imprescindibles. Como aún no estaba todo dicho, entre la segunda mitad de noviembre y la primera de diciembre ha llegado otro puñado de juegos para hacer las delicias de todo poseedor de una PS4. Este mes, la estrella es la edición definitiva de *Bloodborne*, tras el lanzamiento del DLC prometido por FromSoftware: *Antiguos cazadores*. Coincidiendo con el estreno del "Episodio VII: El despertar de la Fuerza", EA ha aprovechado para publicar *Star Wars Battlefront*, que, si bien no es muy amplio en contenidos, sí que es un homenaje de cine para la trilogía de películas original. Tampoco hay que perderle la pista al explosivo Rico Rodríguez, que ha vuelto a sacar su gancho y su paracaídas.

## PS4



## PS VITA



## Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

**0-49** **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

**49-59** **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

**60-69** **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

**70-79** **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

**80-89** **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

**90-94** **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

**95-100** **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



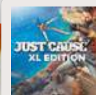

Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.




Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

**PEGI** El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos: 12+ EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED



PlayStation Store

Edición XL disponible
store.playstation.com

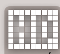





Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **AVALANCHE**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **99,95 €**


JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **RÁNKING**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://justcause.com



*Just Cause 3* debuta en PS4 con un enorme mundo abierto y más opciones que nunca para sembrar el caos alrededor nuestro.

DIVERSIÓN EXPLOSIVA CON PEQUEÑOS **"CHAS-COS"**

# Just Cause 3

## El agente Rico Rodriguez debuta en PS4 con una aventura en la que da rienda suelta a lo que mejor sabe hacer: explotar "cosas". Pero... ¿mola? ¿Y divierte?

Al ritmo de un juego por generación, el agente Rico Rodriguez ha ido perfeccionando su particular estilo de aventuras en mundo abierto, en las que debemos derrocar a un cruel tirano debilitando su poder militar a golpe de explosivo. *Just Cause 3* descansa sobre esa fórmula, pero como es habitual, añadiendo al tiempo novedades en todos los frentes. Aquí la historia nos traslada a la tierra natal de Rico, donde conocemos a su amigo Mario y al despiadado dictador Di Ravello, ofreciendo una enorme extensión de juego similar a la de *JC2* de PS3. Un entorno enorme, donde nos esperan 25 misiones principales (algo típicas, como escoltar un convoy, robar un vehículo, etc.) y cientos de tareas opcionales. Entre estas últimas brilla con luz propia la liberación de las provincias, compuestas por diversos núcleos urbanos, campamentos militares y otros emplazamientos. En cada uno tenemos que sabotear una serie de recursos (depósitos de gasolina, maquinaria propagandística...) o incluso acabar con algún general. Pero todos tienen en común la demolición, la explosión y la acción más frenética.

**En este frenesí de tiros y explosiones** cuentan, y mucho, las enormes posibilidades que ofrece su control. Podemos usar un gancho para enlazar objetos y/o soldados (o colgarnos de paredes y techos), un paracaídas para atacar desde los cielos o un traje de vuelo para sobrevolar la zona; sin olvidar que podemos abordar todo tipo de vehículos (aéreos incluidos), usar explosivos y desbloquear una enorme cantidad de mejoras que modi-

Rico Rodriguez, el agente experto en derrocar tiranos, regresa para liberar, esta vez, su tierra natal.

### REVENTANDO DICTADURAS POR **TIERRA, MAR Y AIRE**


1 **EQUIPO.** Rico cuenta con su clásico gancho (ahora puede lanzar hasta seis), un traje de vuelo y su paracaídas. Casi, casi volamos...


2 **SUMINISTROS.** Si disponemos de bengalas, en cualquier momento podemos solicitar paquetes de ayuda con armas o vehículos como cazas...


3 **GARAJES.** Desbloquea los garajes de los pueblos para llevarles todo tipo de vehículos y solicitarlos cuando los necesites: lanchas, coches...



■ Completar la trama puede llevar 20 horas, muchas más para completarlo todo. Hay carreras, explotar coches contra objetivos...



■ Los tiempos de carga, que llegan a superar los 90 segundos, o las ralentizaciones en mitad del caos, le quitan parte de atractivo.




■ La historia central está compuesta por 25 misiones, en la que no faltan situaciones como escoltar un convoy.





**Verlo y desbloquearlo todo puede llevar más de 100 horas de juego, sin contar los largos tiempos de carga...**

fican hasta el comportamiento de las granadas o del explosivo plástico. Y eso sin hablar aún de las armas de fuego, los lanzacohetes y otras variables que también modifican directamente nuestra estrategia a la hora de encarar la acción. Un conjunto de opciones que divierten y enganchan, y mucho, gracias en parte también a su más que correcto despliegue visual, en la que destaca la gran recreación del entorno y efectos como las explosiones. Pero, aún con todas estas bondades, un cuidado doblaje al castellano (con voces como Vicente Gil, el coronel Campbell de *Metal Gear Solid*, o Abraham Aguilar, Bender en "Futurama") y su innegable capacidad para enganchar, *Just Cause 3* tiene algunos serios problemas que le impiden brillar tan fuerte como debería. Entre estos defectos destacan los tiempos de carga, que pueden prolongarse hasta los 90-120 segundos.

**Y hay más, como importantes caídas** en la tasa de frames cuando hay bastante caos en pantalla, fallos en texturas que parpadean o incluso un control del gancho/paracaídas que no siempre hace lo que queremos cuando queremos. O desconexiones del servidor. Y eso sin mencionar la tontorrona historia, los diálogos repletos de bromas bobaliconas o algunos picos de dificultad que, sumados a los tiempos de carga, con las repetidas muertes en una misma zona acaban por romper el ritmo de juego. Pero, aún con todo, es el típico juego que como lo pruebes engancha gracias a su explosiva jugabilidad, aunque en su estado actual dista mucho de ser la experiencia perfecta.



■ Las opciones online se limitan a "desafiar" a amigos a superar récords o ver nuestra posición en el ránking global.



■ Tampoco faltan abundantes coleccionables, que van desde localizar altares como este a recoger 71 grabaciones de Di Ravello.

## » EL GRAN ADALID DE LA REVOLUCIÓN

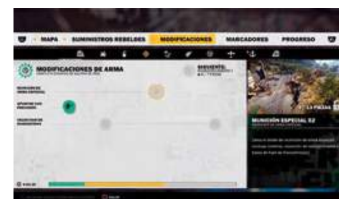
Para poder avanzar en la aventura, Rico tendrá que liberar un mínimo de provincias, compuestas a su vez por núcleos urbanos, campamentos militares y otras instalaciones. En todos ellos debemos cumplir un número variable de objetivos, como destruir altavoces de propaganda.



**DESTRUCCIÓN.** De estatuas, depósitos de agua o gasolina, carteles, sistemas de vigilancia, antenas, radares... ¡de todo!



**CAOS.** Al liberar un asentamiento desbloqueamos armamento extra y tareas secundarias, como retos de destrucción.



**MEJORA.** Al superar tareas secundarias ganamos piezas que desbloquean mejoras como mayor capacidad para explosivos.



## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Explosiva acción que divierte a lo grande con sus enormes posibilidades. Gran mapa.

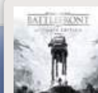
**» LO PEOR**
Caídas en la tasa de frames, tiempos de carga infames, fallos gráficos, trama boba...

Te gustará + que... INFAMOUS SECOND SON

Te gustará − que... SAINTS ROW IV RE-ELECTED

| | |
|---|---|
| 80 | **» GRÁFICOS** Destaca el entorno y los efectos, pero hay popping, caídas de fps... |
| 85 | **» SONIDO** Profesional doblaje y buenos efectos. BSO muy por detrás. |
| 82 | **» DIVERSIÓN** Alta, aunque los tiempos de carga y picos de dificultad la merman. |
| 90 | **» DURACIÓN** Hay mucho por hacer más allá de las misiones. Y los ránkings pican. |
| NOTA 84 | Una adictiva y divertida aventura, que podía ser aún mejor si se corrigieran fallos, como los tiempos de carga. |



PlayStation Store

Consigue la **Ultimate Edition**
store.playstation.com





Género: **SHOOT´EM UP**
Desarrollador: **DICE**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **79,95 €**





JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **40** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **900 P**

http://starwars.ea.com/



Rebeldes y fuerzas imperiales se enfrentan en un shooter orientado al multijugador desarrollado por DICE.

GRANDES BATALLAS **EN UNA GALAXIA MUY LEJANA**

# Star Wars Battlefront

## DICE ha desarrollado un auténtico tributo a la saga Star Wars; un "shooter" fiel hasta la médula y técnicamente brillante, aunque con poco contenido.



Darth Vader es uno de los seis personajes controlables, puede estrangular con la Fuerza y lanzar su sable.

Electronic Arts ha puesto en manos de DICE (responsables de *Battlefield* o *Mirror's Edge*) la responsabilidad de retomar la saga *Battlefront* después de diez años de descanso. Y el equipo sueco ha apostado por ofrecer poco contenido, pero con un acabado de calidad innegable. Lo que nos ofrece es un "shooter" esencialmente multijugador (aunque cuenta con misiones de entrenamiento y batallas para jugar solo o en cooperativo) que refleja con una fidelidad incontestable la trilogía clásica de "La Guerra de las Galaxias". Lo primero que celebramos es que se trata de un juego "con personalidad" y no un *Battlefield* con otra ambientación.

Hasta 40 jugadores se pueden enfrentar en 13 mapas ambientados en Tatooine, Endor, Hoth y un cuarto planeta que no estaba en las películas, Sullust. Todos estos niveles están hiperdetallados, muestran elementos destructibles y efectos de iluminación y partículas como no hemos visto nunca, con un montón de guiños a los fans repartidos por todos los rincones. La variedad de juego recae sobre los modos. Se ha aprovechado esta ambientación para crear enfrentamientos a bordo de cazas X-Wing y Tie Fighter, batallas con 6 héroes y villanos de las películas (Han Solo, Darth Vader, Luke Skywalker, Palpatine, Leia y Boba Fett) o asaltos de andadores AT-AT imperiales.

**El comportamiento de las armas y vehículos también** es muy respetuoso con la franquicia: no hay que recargar los 11 bláster disponibles, aunque

### LOS MODOS EXCLUSIVOS DE *BATTLEFRONT*



1 **ASALTO ATAT.** Los imperiales escoltan el transporte y los rebeldes activan balizas para que un escuadrón de Y-Wing lo bombardee.



2 **ESCUADRÓN DE CAZAS.** Batallas de 20 jugadores a bordo de cazas X-Wing, A-Wing rebeldes y Tie Fighter e Interceptor imperiales.



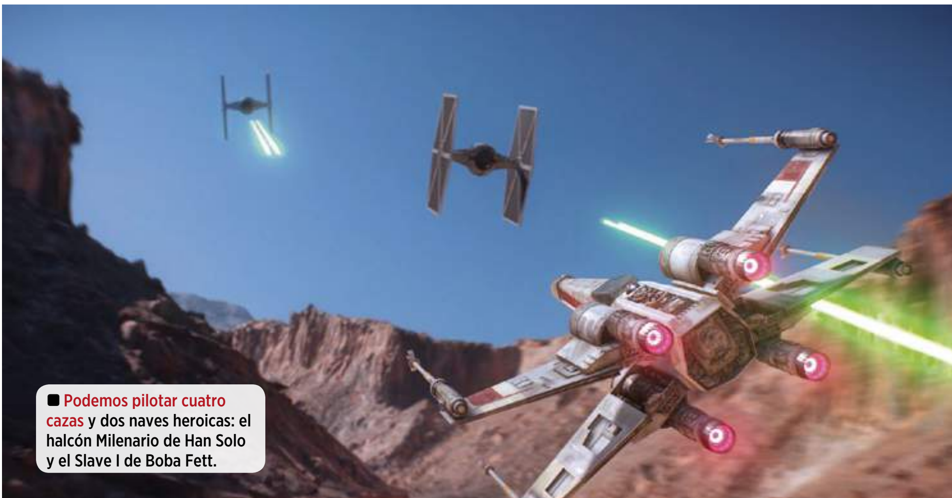
3 **HÉROES Y VILLANOS,** y Caza al héroe, integran a 6 personajes clásicos de la saga, en batallas contra soldados de a pie.



El aspecto de los personajes se puede cambiar ligeramente con desbloqueos obtenidos con los créditos ganados y la experiencia.



Visitamos 4 planetas: Endor, Hoth, Sullust y Tatooine. Todos ellos conservan hasta el mínimo detalle de las películas.



Podemos pilotar cuatro cazas y dos naves heroicas: el halcón Milenario de Han Solo y el Slave I de Boba Fett.





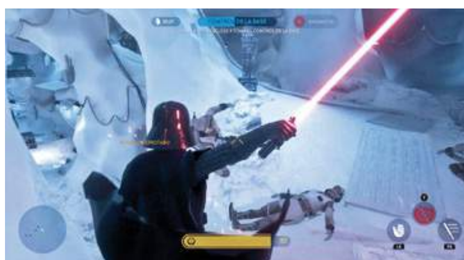
**Hasta 40 jugadores se enfrentan en el modo Supremacía, con vehículos, torretas y héroes disponibles.**

debemos refrigerarlos. La banda sonora de John Williams suena en los momentos más emocionantes, y hasta los gritos de los soldados abatidos están sacados de Star Wars. Pero esta excesiva fidelidad también juega en su contra, y es que no podemos personalizar las armas, el aspecto de nuestro personaje está bastante limitado y en general el sistema de progreso (en el que desbloqueamos cartas, que nos dan ataques especiales, junto a nuevas armas y apariencias) es poco profundo. Por otro lado, algunos jugadores echarán en falta la posibilidad de apuntar utilizando el alza de cada fusil, aunque sí es posible pasar de primera a tercera persona (como los *Battlefront* anteriores) en cualquier momento del juego. Todos estos ajustes, ¿en qué lugar dejan a *Star Wars Battlefront*?

**El juego de Electronic Arts es un gran "shooter" multijugador** (olvidaos de él si no jugáis online). Espectacular (con una tasa de 60 FPS inamovible que nos hace sentir como dentro de las películas) increíblemente fiel a la trilogía, y lleno de detalles. Pero los 13 mapas se nos quedan cortos después de unas horas y empezaremos a ver muchas clases de soldado que se repiten entre los jugadores, por la escasa variedad en los desbloqueos. Esto le coloca por debajo de otros FPS, aunque su potencia como "fan service" es incontestable. Cualquier fan de las películas se va a sentir "como en casa" cuando pise la luna de Endor o encuentre la boca de Sarlaac en Tatooine, y ese era su objetivo.



El modo captura de droides es un clásico "dominación" pero con objetivos en movimiento; los característicos Gonk.



Para controlar a los héroes o pilotar naves, hay que recoger unas monedas que aparecen en el campo de batalla.

## » MODOS PARA JUGAR EN SOLITARIO

Un jugador (o dos en cooperativo) pueden enfrentarse a cuatro niveles de supervivencia por oleadas, o a batallas por equipos. Además, contamos con misiones de entrenamiento, que reproducen algunos momentos muy emocionantes, aunque se superan en muy poco tiempo.



PERSEGUIMOS a los rebeldes por el bosque de Endor, con un scout trooper a bordo de nuestra moto jet.



ESCOLTAMOS a un ATAT, pilotando un ATST en la superficie volcánica de Sullust, junto a una factoría imperial.



EN HOTH repelemos el ataque de los ATAT sobre la base ECHO, como al principio de "El Imperio Contraataca".

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
La experiencia Star Wars definitiva, por ambientación y nivel técnico.

**» LO PEOR**
Carece de campaña y su número de mapas se queda un poco corto.

Te gustará + que... BATTLEFIELD HADLINE

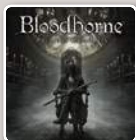


Te gustará − que... DESTINY



| | |
|---|---|
| 94 | **» GRÁFICOS** De lo mejor que hemos visto nunca. El motor Frostbite cumple. |
| 89 | **» SONIDO** Sólo falla el doblaje de algunos héroes. Música y efectos arrasan. |
| 90 | **» DIVERSIÓN** Un gran FPS, que está especialmente enfocado al "fan service". |
| 81 | **» DURACIÓN** 13 mapas, con modos para un jugador, pero sin campaña. |
| NOTA 88 | **Brillante en ambientación y técnica, pero peca de ofrecer poco contenido: carece de campaña y sólo tiene 13 mapas.** |





Género:
**ACTION RPG**
Desarrollador:
**FROMSOFTWARE**
Editor:
**SCEE**
Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**
Precio:
**59,99 €**
Precio DLC:
**19,99 €**



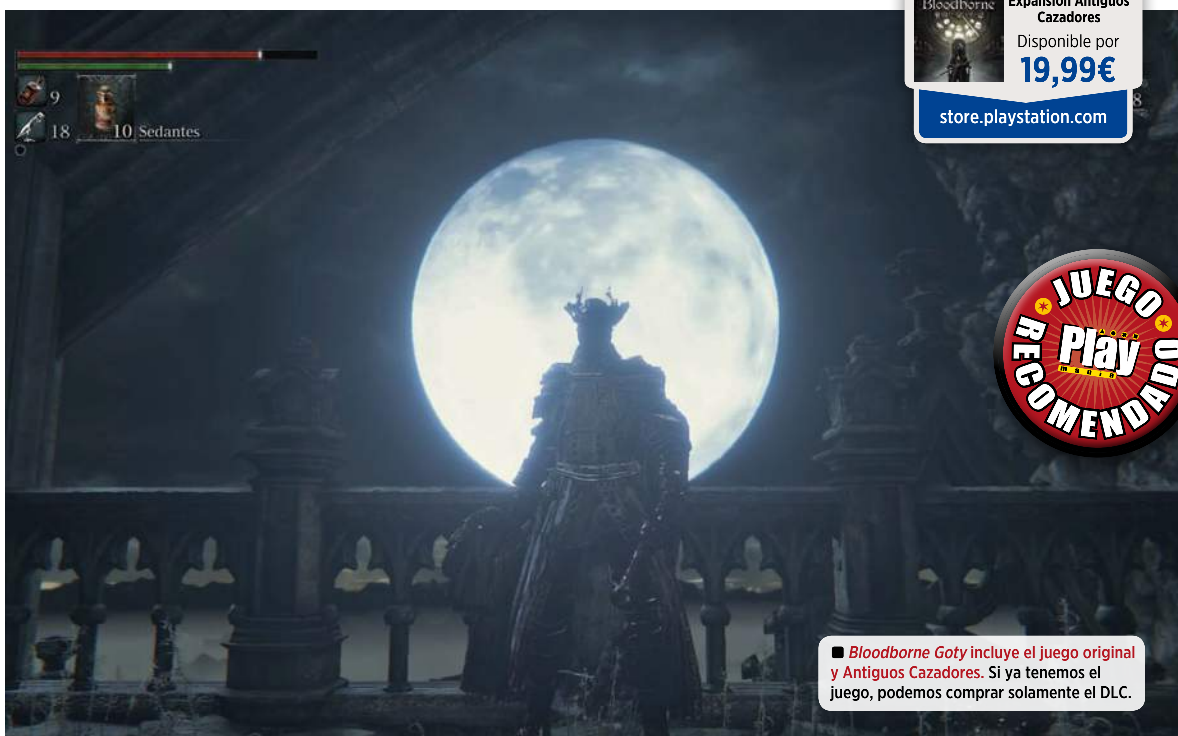







https://www.playstation.com/es-es/games/bloodborne-ps4/




*Bloodborne Goty* incluye el juego original y Antiguos Cazadores. Si ya tenemos el juego, podemos comprar solamente el DLC.

## BIENVENIDO A CASA DE NUEVO, **QUERIDO CAZADOR**

# Bloodborne GOTY

### Cae la noche sobre las frías calles de Yharnam, y un viejo cazador se alza para poner fin a la pesadilla... Una pesadilla de la que no queremos despertar.

Un 25 de marzo de 2015 *Bloodborne* llegaba a nuestras vidas, y lo hacía para quedarse. FromSoftware, el estudio japonés que dio el salto al cosmos con la saga *Souls*, cambió la temática medieval por un horror gótico que se transforma lenta y retorcidamente en una pesadilla de H.P. Lovecraft, y realizó pequeños ajustes en la fórmula que convierten al exclusivo de PlayStation 4 en un título mucho más directo y visceral, pero sin perder la complejidad y, sobre todo, la dificultad de la que han hecho gala los anteriores proyectos del estudio.

**Nuestro papel como cazadores es poner fin a la plaga** que asola las calles de Yharnam y eso implica enfrentarnos a los habitantes de esta ciudad de pesadilla (que no ven con buenos ojos a los extranjeros), a toda una legión de bestias sedientas de sangre y a seres sobrenaturales conocidos simplemente como "los Grandes". *Bloodborne* esconde algunas de las batallas contra jefes más impresionantes que se han visto en lo que llevamos de generación, no sólo por el tamaño de los enemigos, sino porque logran recoger a la perfección el desasosiego y la desaprensión de estar enfrentándonos a un desafío imposible, que nos supera con creces.
Por suerte, para sobrevivir a la noche de caza contamos con "armas con truco", de fuego y las artes arcanas; las primeras son herramientas transformables (como una espada-martillo) que actúan como nuestro método principal de ataque, mientras que las armas de fuego se utilizan para dejar

A lo largo de la aventura nos encontraremos con otros cazadores. Algunos nos ofrecen ayuda, pero la gran mayoría está buscando gresca.

## ALMAS VS. SANGRE



1 **ARTE.** El apartado artístico de *Bloodborne* mezcla el estilo gótico con inspiración "lovecraftiana", bañado por una capa de terrorífica oscuridad.



2 **PISTOLAS.** Los escudos no sirven de nada contra las bestias: las únicas opciones de defensa son rodar y disparar en el momento justo.



3 **ATAQUE.** *Bloodborne* nos invita a ser activos y constantes; si somos rápidos, recuperaremos algo de salud perdida después de cada golpe.



Los jefes tienen dos fases y es en la segunda donde muestran todas sus cartas. Algunos sufren grotescas transformaciones...



Los ataques viscerales son difíciles de ejecutar y conllevan un gran riesgo; sólo los auténticos expertos llegan a dominarlos.



En *Antiguos Cazadores* visitamos zonas a plena luz del ¿sol? En contraste con la noche eterna de la aventura principal.





**La atmósfera que se respira en *Bloodborne* está simplemente a otro nivel: no habéis sentido nada igual.**

expuesto al enemigo a un contraataque. La magia, como todo lo que rodea a *Bloodborne*, es oscura y antigua, y difiere enormemente del concepto de magia que utilizan la gran mayoría de RPG. Y tratándose de un juego de rol, es también de suma importancia hacer acopio de ecos de sangre (experiencia, por así decirlo) para subir de nivel y mejorar las estadísticas del personaje.

**Fiel al "espíritu *Souls*", la historia se revela de forma confusa** y con cuentagotas, siendo una de las mayores fuentes de información las descripciones de los objetos que conseguimos a lo largo de la aventura. Pero eso no le resta interés, todo lo contrario: la hace aún más misteriosa y onírica, si cabe. Pero es su gran nivel de dificultad lo que consigue mantenernos pegados a la pantalla, que nos volvamos a levantar tras caer repetidas veces frente un enemigo poderoso, y que un extraordinario sentimiento de grandeza nos inunde cuando conseguimos alzarnos victoriosos.

El precio de la edición GOTY podría estar un pelín más ajustado tratándose de un juego que lleva casi un año en el mercado, pero incluye el magnífico DLC *Antiguos Cazadores*, un gran añadido que arroja luz sobre algunos de los personajes más misteriosos del mundo de *Bloodborne* y da acceso a todo un nuevo arsenal, con armas a cada cual más espectacular que la anterior. Si ya tenéis el juego, merece la pena hacerse con él por 20 euros. Si dejasteis pasar la oportunidad de jugar a *Bloodborne* en su día, ahora tenéis la mejor excusa para descubrir esta maravilla de pesadilla.



Podemos pedir ayuda a otros jugadores si nos atascamos con algún jefe, pero eso también podría atraer a peligrosos invasores...



El sueño del cazador es el único lugar seguro de *Bloodborne*; aquí subimos de nivel, compramos equipo, mejoramos armas...

## » PESADILLA ANTIGUA Y SANGRIENTA

*Antiguos Cazadores* es la primera y única expansión para *Bloodborne*, y equivale aproximadamente a dos DLC. Su historia nos lleva a una pesadilla en la que han quedado atrapados los primeros cazadores, sedientos de sangre. No dudarán en poner fin a nuestra mísera existencia.



**NUEVAS ZONAS.** Visitamos lugares conocidos (con pequeñas alteraciones) y nuevos, como una aldea pesquera.



**NUEVAS ARMAS.** Y no sólo armas: trajes, runas, hechizos... Nuestra favorita es la Espada Sagrada de Luz de Luna.



**NUEVOS JEFES.** ¿Creéis que los de la aventura principal son difíciles? Probad los de Antiguos Cazadores y nos contáis.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
El diseño artístico, el sistema de combate y su dificultad, que invita a jugar sin parar...

**» LO PEOR**
... Aunque podría echar para atrás a muchos jugadores. Que no te guste el género.

Te gustará + que... **DARK SOULS II: SOTFS**

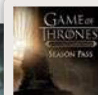


Te gustará + que... **LORDS OF THE FALLEN**



| | |
|---|---|
| 96 | **» GRÁFICOS** Artísticamente quita el aliento y cada paso es una nueva sorpresa. |
| 92 | **» SONIDO** Violines y coros engendran una banda sonora oscura y tétrica. |
| 95 | **» DIVERSIÓN** Es de esos juegos que dices "ya lo dejo..." y sigues varias horas más. |
| 93 | **» DURACIÓN** Entre muertes y misterios, puede llegar a las 20 horas fácilmente. |
| NOTA 94 | **Si no tienes *Bloodborne*, la edición GOTY es una compra obligada. Hoy por hoy, es el mejor juego de PS4.** |






Pase de temporada
24,99€
store.playstation.com




Género: **AVENTURA GRÁFICA**
Desarrollador: **TELLTALE GAMES**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio Store: **29,99 €**
Precio Físico: **34,99 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.telltalegames.com/gameofthrones/es/



La noble familia Forrester es la protagonista de esta aventura basada en el universo de "Juego de Tronos".

LLEGA EL **INVIERNO** A NUESTRAS CONSOLAS CON TELLTALE GAMES

# Juego de Tronos Temporada 1

## Una épica aventura llena de intrigas, alianzas y guerras, que nos lleva a recorrer los Siete Reinos de la mano de la familia Forrester. ¡Iron from Ice!

Un año después de su comienzo en formato digital y por capítulos, se estrena la primera temporada de *Juego de Tronos: A Telltale Games Series*, en formato físico y casi al completo (el sexto episodio se tiene que descargar de la Store). La aventura se basa en la serie de la HBO y las novelas de George R.R. Martin, y se ambienta durante la Boda Roja, momento en el que el Norte pasa a manos de la casa Bolton. El juego transcurre en paralelo a los acontecimientos de la serie por lo que, aunque no es estrictamente necesario haberla visto para disfrutar de la aventura, sí es muy recomendable para profundizar en el argumento y no sufrir spoilers. En esta ocasión, dejamos de lado a los Stark para seguir las andanzas de varios miembros de la familia Forrester: Ethan, Mira, Asher y Rodrik, así como a Garret Tuttle, el fiel escudero de Lord Forrester y sobrino del Castellano de Ironrath. A pesar de ser una casa mucho más pequeña que la de los Stark, tiene sus mismos valores de amor a la familia, lealtad y honor. Además, en sus bosques cuenta con una poderosa arma: la madera de hierro que les hace tener multitud de enemigos como los Whitehill.

***Juego de Tronos* ha sabido capturar toda la esencia de la serie** en sus seis episodios: la violencia, la lealtad, el amor... Son doce horas en las que viajaremos por Poniente sin descanso. Tratándose de una aventura de Telltale Games, la base del juego está clara: vamos a tener muchas conversaciones, toma de decisiones y Quick Time Events. En esta ocasión, se ha dado mayor importancia a los diálogos con los que vamos a poder

### » EL DESTINO DE **PONIENTE** Y EL DE NUESTRA FAMILIA ESTÁ EN... JUEGO



1 **CONVERSACIONES.** Son la parte más importante de la aventura y las que nos introducen en los acontecimientos de Poniente.



2 **A LAS ARMAS.** Al ser una familia que está en guerra con otras casas, tenemos algunos momentos de acción que se resuelven con QTE.



3 **EXPLORACIÓN.** Se ha reducido al máximo y casi no tiene trascendencia. Se basa en la observación de algunos objetos.

Los actores de la serie han prestado su imagen y su voz para recrear sus personajes en el juego.



Aliados o enemigos de Cersei y Tyrion: durante toda la aventura nos encontraremos con algunas caras conocidas de la serie.



Las intrigas de palacio son de los mejores momentos de la aventura y los que nos muestran lo que se cuece en Poniente...



Desembarco del Rey es una de las localizaciones más importantes y está recreada de una forma excepcional

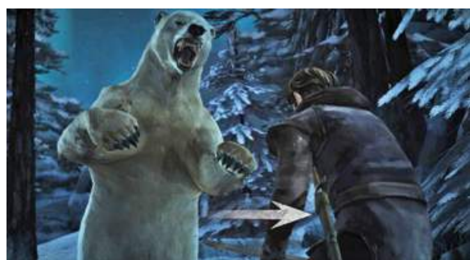




## Cada herida es una lección y cada lección nos hace mejores en la épica aventura de la familia Forrester

convencer a nuestros aliados o enemigos para que se unan a la causa de los Forrester. Sin embargo, también tenemos momentos de acción resueltos con QTE. Estamos en guerra y en varias ocasiones tenemos que tomar la espada para luchar por nuestras vidas. En cuanto a la toma de decisiones, es a partir del episodio cuatro que notamos la relevancia de nuestros actos.

**La primera temporada de *Juego de Tronos* es un poco irregular** y va de menos a más. Empieza muy lenta tratando de explicar todo lo que ocurre en Poniente, pero hacia los tres últimos episodios todo cambia, con decisiones que serán muy difíciles de digerir y situaciones que nos muestran que no hay nada sencillo en los Siete Reinos. La profunda narrativa es la estrella del juego y los giros de guión, aunque más escasos que en otras aventuras de Telltale Games, aparecen en el momento justo para generar tensión y confusión. A veces, no sabes cuál es la mejor decisión para tratar de ayudar a la familia, y es que de nosotros depende si queremos seguir siendo fieles a una noble idea o si venderíamos nuestra alma al diablo con tal de salir airosos de una complicada situación. En definitiva, sin "ser la mejor aventura de Telltale Games, ha sabido plasmar a la perfección todo el universo de la serie y de las novelas de George R.R. Martin. Es el mejor juego basado en el mundo de Canción de Hielo y Fuego" que podemos disfrutar. Ya se ha anunciado una segunda temporada, lo que no nos sorprende dado el final abierto de esta primera... Está hecho para fans.



No faltan momentos de acción y batallas, que se resuelven pulsando los botones adecuados en el momento oportuno.




Se ha respetado la estética de la serie de la HBO y eso se nota en la cabecera que abre cada uno de los seis episodios del juego.

### ¡VALAR MORGHULIS!

*Game of Thrones: A Telltale Game Series* es una épica aventura que traslada todo el universo de "Juego de Tronos" a nuestras PS3 y PS4. Es un viaje a Poniente que merece la pena vivir y que nos llega en formato físico y al completo de la mano de BadLand Games.




**DIVIDIDO EN SEIS EPISODIOS.** La aventura se divide en varios episodios que, a su vez, tienen subcapítulos.




**CINCO PROTAGONISTAS.** Manejamos a cuatro miembros de la familia Forrester y a uno de sus sirvientes más leales.




**CÓDEX.** Si no sabemos quién es quién en este juego de intrigas, podemos visitar el Códex que acompaña a la aventura.

### VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Muy buena adaptación de la serie y las novelas. Épico y apasionante.

**» LO PEOR**
Final abierto. Algunas decisiones que no nos afectan para nada. Nula exploración.

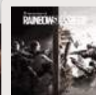
Te gustará (+) que... MINECRAFT STORY MODE — Te gustará (−) que... TALES FROM THE BORDERLANDS



| | |
|---|---|
| 68 | **» GRÁFICOS** Sigue la habitual estética cel-shading. Bajadas de Frames. |
| 76 | **» SONIDO** Muy buen doblaje en inglés y una banda sonora brillante. |
| 80 | **» DIVERSIÓN** A veces es demasiado lento. Los últimos episodios son de infarto |
| 78 | **» DURACIÓN** Son seis episodios con una duración mínima de dos horas. |
| NOTA 79 | Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones muy difíciles de digerir y momentos de acción. |



PlayStation Store



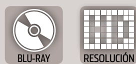
Disponible por **69,99€**

store.playstation.com





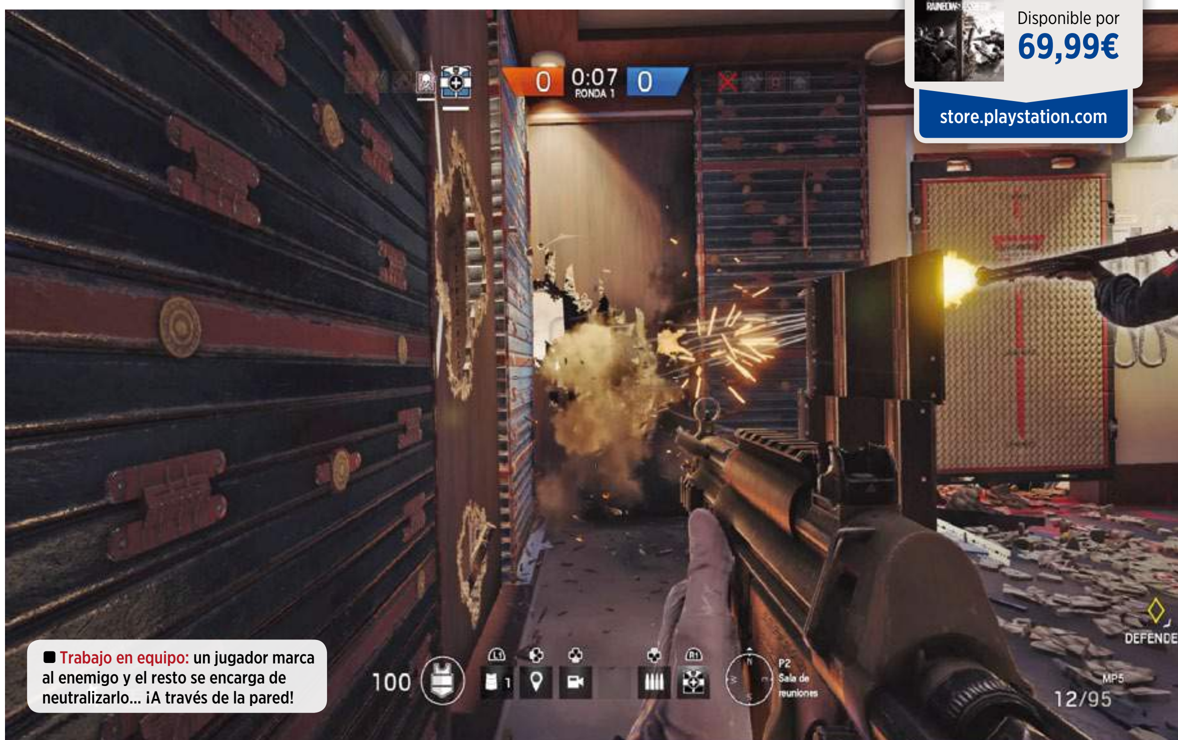




Género: **FPS TÁCTICO**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **10** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://rainbow6.ubi.com/




Trabajo en equipo: un jugador marca al enemigo y el resto se encarga de neutralizarlo... ¡A través de la pared!

ENEMIGO A LAS PUERTAS... Y A LAS **PAREDES**, Y LAS VENTANAS...

# Rainbow Six: Siege

**Olvidad todo lo que sabéis sobre juegos de disparos: *Rainbow Six Siege* trae a nuestros hogares una guerra sesuda y no apta para locos del gatillo.**

Es muy probable que los aficionados a los juegos de disparos en primera persona recuerden con especial cariño la época de los cibercafés (o cíber a secas); tardes y tardes jugando con los amigos al mítico *Counter Strike*, gritando como locos y disfrutando como enanos. Y es precisamente esa sensación tan maravillosa la que pretende recuperar a golpe de martillo Ubisoft con *Rainbow Six Siege*, la nueva entrega de la aclamada saga de shooters tácticos.

**Sin embargo, con *Siege* se han despedido** del modo historia para centrarse en el multijugador online. Es posible jugar solos, sí, pero donde realmente saca músculo esta nueva entrega es en el apartado competitivo, concretamente en el PVP (jugador contra jugador). Sin embargo, los veteranos de la saga echarán en falta una campaña en la que disfrutar de un guión propio de *Tom Clancy*, así como de la posibilidad de dar órdenes a un equipo de operadores. Por suerte, la intensidad de los enfrentamientos consigue que, por momentos, nos olvidemos de esta carencia: no somos súper soldados capaces de aguantar cientos de tiros y que, además, regeneran salud de forma automática. Unas pocas balas bastan para que nos pasemos el resto de la partida como espectadores (porque tampoco existe el "respawn"). Esto nos obliga a mantenernos siempre alerta, planear cada paso y organizarnos con el resto de miembros de nuestro equipo. La comunicación es esencial si

Thatcher es un operador del SAS, y dispone de unas granadas EMP que pueden desactivar los aparatos electrónicos.

## SI VAS A LA GUERRA, QUE SEA **BIEN ACOMPAÑADO**




1 **PREPARACIÓN.** En esta fase, los atacantes usan drones para localizar los objetivos, mientras que los defensores deben pertrecharse.



2 **COMUNICACIÓN.** Es esencial hablar con los miembros del equipo para planear estrategias. Si vamos por libre, somos carne de cañón.




3 **OPERACIÓN.** Cada operador dispone de una habilidad especial única; prestad atención para descubrir cuál se adapta mejor a vuestro estilo.



Al reforzar superficies con barreras metálicas evitamos los disparos, pero ojo, que existen habilidades para tirarlas abajo.




Las trampas para bobos son la habilidad especial de Kapkan, y son perfectas para acabar con los enemigos desprevenidos.




Podemos hacer rápel para escalar edificios y entrar de una patada a través de las ventanas.





**Apostarse en un punto y esperar al enemigo ("campear") no sólo está bien visto: es muy recomendable.**

queremos salir victoriosos y esto es una espada de doble filo: si jugamos con amigos, será como volver a la época de los cíber, mientras que en solitario, la comunicación puede ser complicada...

**Contamos con 20 tipo de operadores (las clases de *R6S*)** entre los que elegir, cada uno con un rol muy específico y divididos en atacantes y defensores. Las opciones de personalización de estos son muy escasas, y aunque tiene sentido de cara a mantener un equilibrio entre jugadores, afecta a la progresión y a su capacidad para mantenernos enganchados. Harina de otro costal son los escenarios y sus superficies, como paredes, suelos o puertas, que pueden ser destruidos para crear nuevas rutas o incluso puntos desde los que emboscar al enemigo. En ese sentido es espectacular, pero por desgracia en el resto de aspectos el apartado técnico luce a un nivel bastante bajo, especialmente las texturas. Además, mientras que en el multijugador se mueve a 60 fps estables, en el resto de modos lo hace a 30, algo que resulta molesto cuando cambiamos entre ellos.

Otro punto flaco es el contenido, que se puede resumir en tres modos de juego y 10 mapas, un tanto escaso si se lo compara con bestias como el reciente *CoD: Black Ops III*. Por suerte, en los meses venideros llegarán nuevos mapas, operadores y puede que incluso algún nuevo modo de juego. La propuesta de *R6S* es arriesgada, pero compleja y extremadamente divertida. Si estáis hartos de "los de siempre" y queréis volver a esa época en la que divertirse lo era todo, no os decepcionará.



Es posible reanimar a los aliados si no reciben un disparo letal, pero antes hay que asegurarse de no quedar expuestos.



Aunque nos eliminen podemos ser de utilidad al equipo utilizando las cámaras de seguridad para marcar al enemigo.

## » UNA GUERRA DE GUERRILLAS **AL CUBO**

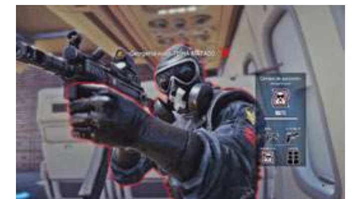
Puede que *Rainbow Six Siege* no incluya una campaña al uso, pero sí cuenta con un pequeño modo para un solo jugador. Sin embargo, las verdaderas estrellas son tanto el PVE como el PVP, donde demostramos nuestra habilidad para trabajar en equipo junto (o contra) otros jugadores.



**SITUACIONES.** 10 misiones en las que aprendemos lo básico y descubrimos las habilidades especiales de los operadores.



**CAZA AL TERRORISTA.** Un clásico en la saga: en solitario o acompañados, nos enfrentamos a oleadas de enemigos.



**MULTIJUGADOR.** Enfrentamientos entre grupos de operadores (5 vs. 5), divididos en atacantes y defensores.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

Su propuesta diferente al resto de shooters. La destrucción de los escenarios.

**» LO PEOR**

Se echa en falta mucho más contenido. Gráficamente está a un nivel muy bajo.

Te gustará + que... **BATTLEFIELD HARDLINE**



Te gustará – que... **COD: BLACK OPS III**



| | |
|---|---|
| 70 | **» GRÁFICOS** Sólidos, pero muy atrasados para estas alturas de generación. |
| 81 | **» SONIDO** Muy conseguido, logra crear una atmósfera cargada de tensión. |
| 86 | **» DIVERSIÓN** Jugando con amigos se multiplica por cinco. Pero en solitario... |
| 79 | **» DURACIÓN** Con algo más de contenido, podría enganchar durante meses. |
| NOTA 79 | Gracias a la acción táctica y la tensión de los combates, *R6S* demuestra un gran potencial... Que no termina de aprovechar. |



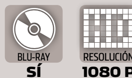




Género: **ACCIÓN / SIMULACIÓN**
Desarrollador: **GAMES FARM & BITCOMPOSER**
Editor: **KALYPSO MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-8**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.airconflicts.net/



*Pacific Carriers* nos mete de lleno en la II Guerra Mundial, en el frente del Pacífico, y la ambientación de los combates está bastante lograda.

¡ESCOGE TU BANDO Y ADÉNTRATE EN **BATALLA** POR EL CIELO!

# Air Conflicts: Pacific Carriers

**Grandes dosis de acción aérea sobre las aguas del Pacífico es lo que nos espera en esta entrega de la saga *Air Conflicts*, que ya disfrutamos en PS3.**

Han pasado dos años desde que este arcade bélico surcara los cielos de PS3 y ahora nos llega esta adaptación, más bonita y fluida, aunque lejos del potencial de PS4. El juego nos propone embarcarnos en la Guerra del Pacífico, eligiendo bando, norteamericano o japonés, cada uno con su propia historia, lo que nos permitirá ser testigos de algunas de las batallas más famosas y dramáticas de la historia, como el ataque de Pearl Harbor o el combate de Wake Island (notablemente recreadas). Pero además de las misiones principales, también deberemos cumplir misiones secundarias (como patrullar zonas o buscar enemigos), para reclutar pilotos que irán aumentando de rango y obteniendo habilidades especiales. Y en cuanto al control, es bastante arcade, aunque derribar a los escurridizos enemigos requiere precisión. Eso sí, podremos manejar cualquier avión de nuestro escuadrón. Este detalle, y el hecho de que podamos elegir el armamento antes de cada misión (ametralladoras, bombas, torpedos...) y que influya en el comportamiento del avión, le dan al juego un toque estratégico.

**Además del modo Historia, tenemos el modo supervivencia** (defender un portaaviones de oleadas de enemigos), un selector de batalla instantánea para personalizar combates de escuadrones y un multijugador con cuatro modos. En resumen, un juego entretenido que gustará a los seguidores del género, pero que sigue sin dar el salto técnico que se merece en PS4.



Derribar a las aeronaves enemigas exige precisión, puntería y habilidad. No es difícil dominar los controles.



El multijugador ofrece divertidas partidas por equipos con hasta cuatro entretenidos modos de juego.

## CONVIÉRTETE EN EL REY DEL **PACÍFICO**



1 **BOMBARDEAR.** Sobrevolar a determinada altura te otorgará mayor precisión en los bombardeos. Algunos aviones tienen una mira especial.



2 **ESCUADRÓN.** Cambiar de nave cuando necesites otras armas, te quedes sin munición o recibas mucho daño es clave en ciertas misiones.



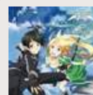
3 **RECLUTAR.** Completar misiones secundarias te ayudará a reclutar nuevos pilotos y aumentar tu número de escuadrones.

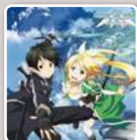
## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Elegir bando da mayor profundidad y una perspectiva diferente. Variedad de aviones.

**» LO PEOR**
El apartado técnico no le hace justicia a PS4. Podría haber mejorado mucho más.

| | |
|---|---|
| 65 | **» GRÁFICOS** Naves bien recreadas, pero con poco detalle. Hay popping. |
| 67 | **» SONIDO** La BSO tiene momentos épicos, pero se repite. Efectos simples. |
| 72 | **» DIVERSIÓN** Los combates divierten gracias a la variedad de naves. |
| 78 | **» DURACIÓN** Dos campañas, misiones secundarias, multijugador... Muchas horas. |
| NOTA 70 | **Un simulador divertido y variado y con muchas horas de juego, aunque técnicamente se ha quedado desfasado.** |





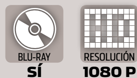
Género:
**ROL**
Desarrollador:
**ARTDINK**
Editor:
**BANDAI NAMCO**
Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**
Precio PS4:
**69,99 €**
Precio PS Vita:
**39,99 €**



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **1-4**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **JAPONÉS**



BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.swordartonline-game.com/

PlayStation Store
Desde **69,99€**
store.playstation.com




■ **Así en el cielo como en la tierra.** La tercera entrega de este juego de rol ahora nos permite combatir en el aire.

## DESPLIEGA TUS ALAS JUNTO A **KIRITO-KUN**

# Sword Art Online: Lost Song

**La tercera entrega consolera basada en este peculiar manganime aterriza en PS4 con la intención de hacernos vibrar con su canción perdida. ¿Lo conseguirá?**

Una vez más, Bandai Namco tiene la delicadeza de traernos un juego de rol "made in Japan", con subtítulos en castellano para que no nos perdamos detalle de su argumento. Lástima que el título patine en tantos elementos que nos caemos antes de emprender el vuelo. Nos metemos en la piel de Kirito y su leal séquito, combatiendo a diestro y siniestro hordas de enemigos en cuatro mundos diferentes. Como novedad destacable respecto a anteriores entregas encontramos la posibilidad de volar, cosa que nos abre nuevas vías de combate y exploración. Lamentablemente, la poca variedad de enemigos (son muchos pero siempre los mismos) y la facilidad con la que los derrotamos hacen de nuestra aventura un mero paseo. No ayuda el hecho de que las mazmorras son poco originales y, al igual que los monstruos, repetitivas. El sistema de fijado de los enemigos entorpece la acción y el combate aéreo suele ser confuso. Por otro lado, los fans de la franquicia verán satisfechas sus expectativas con horas de conversaciones e imágenes basadas en los tejemanejes de los protagonistas, algo que a los no iniciados puede llegar a cansar. Para colmo, el nivel técnico del conjunto está bastante desfasado.

**En cuanto al modo online,** se convierte en lo más entretenido del juego y nos brinda la oportunidad de realizar misiones extra en modo cooperativo o enfrentamientos en modo competitivo contra otros jugadores. Gracias a ello, este irregular J-RPG se salva del suspenso.



■ **Podemos personalizar** detalles de nuestros acompañantes desde habilidades hasta vestimenta.



■ **A pesar de su aspecto temible,** los jefes no suelen representar ninguna amenaza y se ventilan rápido.

### » DOMINA EL UNIVERSO DE **SVART ALFHEIM**



① **PREPÁRATE.** En la ciudad encontrarás todo aquello que necesites para enfrentarte al mal. Mejora tus armas o edita tu equipo.



② **COMBATE.** Ya sea en la superficie o dentro de las mazmorras, te esperan enemigos a "cascoporro" a los que atizar sin descanso.



③ **CONFRATERNIZA.** Es básico preocuparte de tus amistades y estrechar lazos. Te esperan diálogos delirantes y algún que otro trofeo.

### VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Muchos personajes para elegir y un acertado modo online. Subtitulado al castellano.

**» LO PEOR**
Repetitivo, facilón y gráficamente anticuado. Demasiado enfocado a los fans.

| | |
|---|---|
| 59 | **» GRÁFICOS** Alegres y coloridos, pero lejos de lo que se espera de un next-gen. |
| 66 | **» SONIDO** Voces japonesas y melodías cañeras te meten en la acción. |
| 62 | **» DIVERSIÓN** Multitud de enemigos para aplastar pero de escasa dificultad. |
| 75 | **» DURACIÓN** 30 horas para superar la campaña más un multijugador exigente. |
| NOTA 64 | **Un juego de rol con un buen planteamiento, pero excesivamente fácil, repetitivo y lejos del potencial de PS4.** |

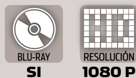




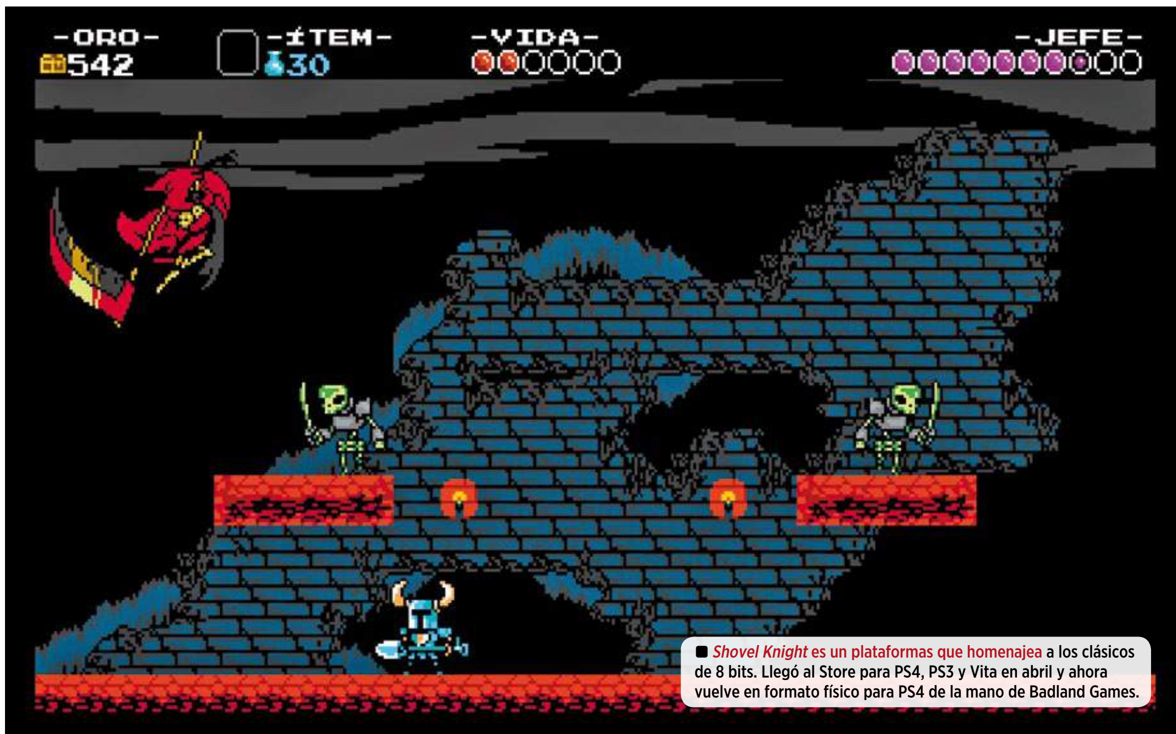
Género: **PLATAFORMAS/ ACCIÓN**
Desarrollador: **YACHT CLUB GAMES**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **24,95 €**
Precio Store: **14,99 €**


JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO**


BLU-RAY **SI** · RESOLUCIÓN **1080 P**

yachtclubgames.com/shovel-knight/




*Shovel Knight* es un plataformas que homenajea a los clásicos de 8 bits. Llegó al Store para PS4, PS3 y Vita en abril y ahora vuelve en formato físico para PS4 de la mano de Badland Games.

## EL "PALA-DÍN" REGRESA EN FORMATO FÍSICO

# Shovel Knight

**El caballero de la reluciente pala vuelve a PS4 con una edición en formato físico que hace justicia a uno de los mejores "indies" de los últimos meses.**

Aunque salió en 2014 para otros sistemas, nosotros tuvimos que esperar hasta el pasado mes de abril para disfrutar de *Shovel Knight*, un plataformas que rinde tributo a los mejores clásicos del género en 8 bits (tanto en su estética como en su jugabilidad) pero incorporando algunas ideas "modernas". Y ahora este cornudo caballero vuelve a esgrimir su pala en PS4 con una edición en disco.

**En *Shovel Knight* nuestro cometido principal es derrotar a la malvada Hechicera** y a su Orden de caballeros Sin Cuartel. Para ello, tendremos que atravesar un mapeado no del todo lineal (similar al que exhibía *Super Mario Bros 3,* por ejemplo), superando niveles 2D brillantemente diseñados y repletos de saltos, trampas, secretos y enemigos. La pala será nuestra mejor aliada en este viaje, que en esta ocasión no sólo sirve para desenterrar tesoros (que también), sino que será nuestra arma principal (con un movimiento que recuerda mucho al del Tío Gilito en *Ducktales*). Pero no será la única, ya que podremos manejar hasta 11 reliquias que nos harán la vida más fácil. Mejoraremos a nuestro caballero con el oro que recojamos por el camino con un sistema de riesgo/recompensa perfectamente medido (y con guiño a la saga *Souls* incluido). En suma, un desarrollo muy divertido que encantará a los amantes de lo retro y a cuyos fans va destinada esta edición en disco, que incluye los DLC y viene con un bonito libro de instrucciones y un código para descargar la BSO. Eso sí, su versión digital sale más barata y es "cross-buy" (lo tienes también en PS3 y Vita).




El desarrollo no es del todo lineal y ofrece un mapa similar al de clásicos como *Super Mario Bros 3.*




El combate contra Kratos es exclusivo de las versiones PlayStation, aunque no acaba de estar bien aprovechado.

## UN DESARROLLO DIGNO DE LOS CLÁSICOS DE 8 BITS



1 **NIVELES 2D CLÁSICOS.** Los variados niveles, en 2D y repletos de plataformas, trampas y secretos, lucen un gran nivel. Y los jefes finales molan.



2 **ARRIÉSGATE.** Puedes renunciar a un "checkpoint" a cambio de oro. Y si mueres, perderás parte de tu oro… que podrás recuperar si llegas a ese punto.




3 **RELIQUIAS** Hay 11, como la daga propulsora, la pirovarita o el engranaje móvil (se convierte en una plataforma que avanza hasta que choca con algo).

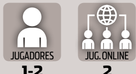
## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Gran diseño de niveles y curva de dificultad bien medida. Que llegue en formato físico.

**» LO PEOR**
Esta edición no es "cross-buy". Si lo compras en el Store sí lo tienes para PS4, PS3 y PS Vita.

| | |
|---|---|
| 85 | **» GRÁFICOS** El píxel es bello y *Shovel Knight* lo demuestra en todos sus niveles. |
| 87 | **» SONIDO** La BSO acompaña perfectamente y te la podrás descargar gratis. |
| 90 | **» DIVERSIÓN** Gran diseño de niveles y ajustada curva de dificultad. Una delicia. |
| 84 | **» DURACIÓN** Unas 8 horas, pero querrás volver para descubrir todos sus secretos. |
| NOTA 88 | **Un plataformas que homenajea con maestría a los clásicos de 8 bits incorporando además ideas propias que lo hacen especial.** |



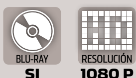


Género:
**DEPORTIVO**
Desarrollador:
**EKO SOFTWARE**
Editor:
**BIGBEN INTERACTIVE**
Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**
Precio PS4:
**59,95 €**
Precio PS3:
**49,95 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **2**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **SI** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.ekosystem.com



El balonmano salta a la cancha con un juego discreto destinado sólo a los más fans del deporte.

## LA SOLEDAD DE JUGAR EN **PABELLONES CASI VACÍOS**

# Handball 16

**El balonmano no es el más mediático de los deportes como para trasladarlo al ámbito de los videojuegos, y eso se observa en esta conformista propuesta.**

El género deportivo ha sido, históricamente, uno de los más atractivos en el mundillo de los videojuegos, pero cada vez resulta más difícil triunfar en él, por lo mucho que depende de la progresión técnica y porque, al final, el mercado está muy apegado a las disciplinas mayoritarias, en especial al fútbol. A pesar de todo, sigue habiendo estudios y compañías pequeñas que tratan de complacer a los seguidores de los mal llamados deportes minoritarios. Tal es el caso de EKO Software, BigBen Interactive y BadLand Games, que acaban de lanzar *Handball 16*, un simulador de balonmano que cuenta con la licencia de las ligas de España, Alemania y Francia.
No hay que llevarse a engaño. Dado lo modesto del estudio, el juego está a años de distancia de las grandes propuestas del género deportivo, como puedan ser *FIFA* o *NBA 2K*, en todos los sentidos: profundidad del control, apartado técnico, comentarios, cantidad de licencias, opciones...

**El conjunto es bastante sencillo,** empezando por el control. Resulta muy fácil familiarizarse con él, pero lo cierto es que el sistema de tiro y las colisiones dejan bastante que desear, en parte por culpa de unas animaciones tremendamente toscas, algo que se observa, particularmente, cuando hay un balón dividido. No ayuda tampoco el hecho de que los árbitros consideren casi cualquier falta merecedora de una exclusión de dos minutos o que los porteros, a veces, se desentiendan del balón. El juego tiene ganas, pero le falta técnica.



Hay dos cámaras: una ubicada en el fondo de la cancha y otra con un plano móvil desde un lateral.



En el modo Carrera, hay que crearse un álter ego. Las opciones de configuración son bastante limitadas.

## LOS MEJORES JUGADORES DEL MUNDO, **SIN ENTRENAMIENTO**



1 **CONTROL.** El manejo resulta un poco básico. Podemos pasar, hacer tiros (simples, desde la cadera o en suspensión), empujar y bloquear.



2 **APARTADO TÉCNICO.** El juego ha salido para PS4, PS3 y Vita, lo que hace que los gráficos sean algo pobres, en especial las animaciones.



3 **LICENCIAS.** Están las ligas de España, Alemania y Francia. También está la de Dinamarca, aunque ésta cuenta con equipos inventados.

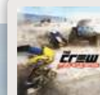
## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Tiene la licencia de algunas de las mejores ligas del mundo, incluida la española.

**» LO PEOR**
El control no ofrece grandes posibilidades. El apartado técnico es antediluviano.

| | |
|---|---|
| 55 | **» GRÁFICOS** Podrían ser de PS2 sin problema. Las animaciones son muy toscas. |
| 55 | **» SONIDO** Sólo hay comentarios en inglés, francés y alemán y son escuetos. |
| 65 | **» DIVERSIÓN** El control en sí no es malo, pero le falta fluidez y profundidad. |
| 65 | **» DURACIÓN** Hay amistosos, ligas, online y un modo Carrera bastante estándar. |
| NOTA 60 | Un juego deportivo que parece de otro tiempo, pero los fans del balonmano agradecerán jugar con clubes españoles. |










Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **IVORY TOWER**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**
Edición digital con pase con pase de temporada **69,99 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **1-8**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://thecrew-game.ubi.com



Ivory Tower ha acelerado para dotar a *The Crew* de una versión completa con vehículos extremos.

## A ESTADOS UNIDOS EN BUENA COMPAÑÍA

*The Crew* exige conexión permanente obligatoria a Internet, a pesar de que, una vez dentro de los servidores, es posible disputar muchos eventos en solitario, sobre todo los que conforman el modo Historia.



1 **MMO.** Al circular por el mapa, nos topamos con otros usuarios. Podemos formar equipo con ellos y correr en cooperativo o en competitivo.



2 **EE.UU.** El mapa del juego es una recreación a escala del país. Hay más de veinte ciudades, con edificios y monumentos muy reconocibles.



3 **ARGUMENTO.** El modo Historia presenta a Alex Taylor, un piloto que desea vengar la muerte de su hermano a manos de una banda criminal.

LA **TIERRA DEL TÍO SAM** ABRE SUS CAMINOS DE NUEVO

# The Crew: Wild Run

## La edición completa del juego de Ubisoft circula ya por las carreteras de Estados Unidos, a bordo de coches, motos y alocados monster trucks.

Hace unas semanas, se puso a la venta *Wild Run*, un DLC para *The Crew* que añade cuatro nuevas categorías de vehículos y un campeonato de largo recorrido llamado La Cumbre. Los usuarios del original pueden adquirir esa expansión por 29,99 euros, pero, aprovechando la tesitura, Ubisoft ha lanzado una edición completa, que es la que vamos a analizar aquí. Como DLC, su precio nos parece excesivo, pero, si no disfrutasteis del juego estándar cuando se puso a la venta en diciembre de 2014, la edición definitiva sí merece mucho la pena. Por un lado, se incluye el modo Historia y todos los eventos que ya pudimos disfrutar el año pasado; por otro, se incorpora el citado DLC, apoyado en cuatro disciplinas que antes no estaban: motos, monster trucks, coches de derrape y "dragster". El juego cuenta con un argumento que, si bien es bastante absurdo, sirve como hilo conductor, con espectaculares secuencias CG, en las que se van presentando otros personajes que se encargan de darnos misiones. Se requiere estar conectado a internet en todo momento, por lo que, aunque se puede jugar en solitario, buena parte del encanto está en disfrutar de la experiencia en cooperativo.

**La seña de identidad de *The Crew*** es su ambientación en Estados Unidos, cuyo territorio ha sido recreado tan brutalmente que puede llevar hasta cuarenta minutos viajar de una costa a otra.



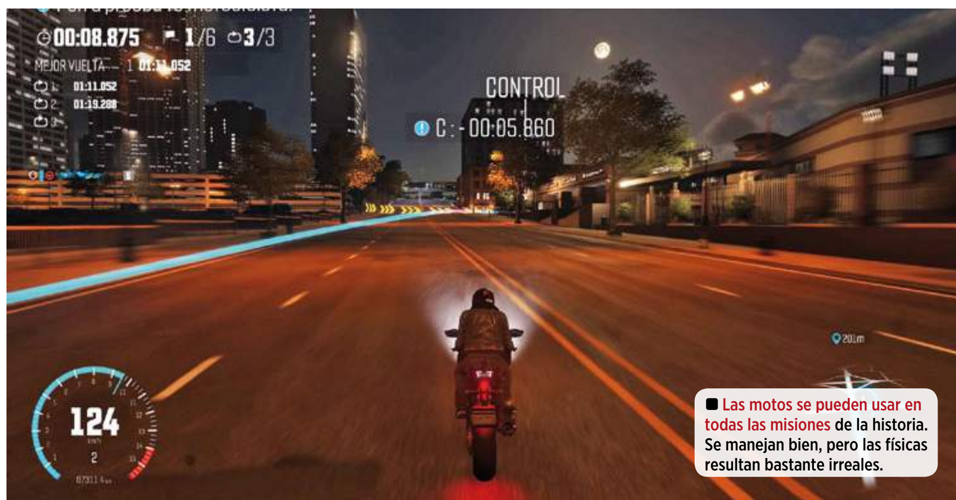
Todos los vehículos son reales, pues pertenecen a marcas como Lamborghini, Ferrari, Ducati, Kawasaki...



La lluvia es una de las mejoras de *Wild Run*, aunque los usuarios del original también pueden disfrutarla de forma gratuita.




La estructura de La Cumbre está pensada para gente que juegue a diario, pues sus eventos se van sustituyendo cada pocos días.




Las motos se pueden usar en todas las misiones de la historia. Se manejan bien, pero las físicas resultan bastante irreales.







**Si no jugasteis a la edición inicial de *The Crew*, ésta con la expansión de serie resulta muy recomendable.**

Hay cierto componente rolero, de modo que, a medida que superamos misiones, obtenemos piezas que mejoran el rendimiento del vehículo que estemos manejando en ese instante. En relación con eso, podemos utilizar diversos kits de personalización: calle, todoterreno, rendimiento, rally y circuito. Además, gracias a la expansión, se han añadido otros tres: derrape, monstruo y trucado. De primeras, el control resulta un tanto "tosco", pero va mejorando a medida que le ponemos mejoras al coche. En algún que otro evento, especialmente en los de persecución con la policía u otros rivales, la IA da algún que otro quebradero de cabeza. Al margen de las carreras propiamente dichas, el mapa está plagado de las llamadas habilidades, que son desafíos de hacer eslalon, destrozar carteles o realizar saltos, lo que da bastante vidilla a los viajes de un punto a otro.

**El apartado técnico se ha mejorado para la ocasión,** lo que se puede apreciar en una mayor distancia de dibujado, que supone una mitigación del "popping". Destaca, sobre todo, la adición de efectos de lluvia dinámicos. Mención especial merece el enorme mapa, que recrea un sinfín de ciudades, paisajes y monumentos de Estados Unidos. No obstante, el hecho de haber hecho un escenario tan grande repercute en que aspectos como el diseño de los coches o el ciclo día-noche estén lejos de lo que se ha podido ver en títulos como *DriveClub* o *Project CARS*. En todo caso, si no jugasteis a la edición inicial de *The Crew*, ésta con la expansión de serie resulta muy recomendable.




Las acrobacias de conducción libre nos invitan a cumplir diversos objetivos junto a otros usuarios: caballitos, rozar a otros coches...




El mapa apenas ha variado: se han añadido las arenas para monster trucks y algunos saltos especiales, pero poco más.

## » UNA EXPANSIÓN DE CONTENIDO SALVAJE

La expansión *Wild Run* está estructurada alrededor de La Cumbre, un campeonato que se va celebrando periódicamente, a través de rondas que suelen durar dos o tres días. Sin duda, lo más novedoso es que se incluyen tres tipos de eventos que resultan tremendamente divertidos:




**MONSTER TRUCKS.** El objetivo es romper carteles de puntos distribuidos en arenas llenas de rampas y tirabuzones.




**ACELERONES.** Aquí hay que atender a la temperatura de las ruedas, el momento de arrancar y el cambio de marchas.




**DERRAPES.** En estos eventos el asfalto está mojado y hay que deslizar el coche para aumentar el multiplicador de puntos.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
El mapa, gigantesco y fiel a la realidad. Los nuevos vehículos extremos. El cooperativo.

**» LO PEOR**
Precisa conexión obligatoria a internet. Si se tiene el original, el DLC resulta carísimo.

Te gustará + que... NEED FOR SPEED



Te gustará − que... PROJECT CARS

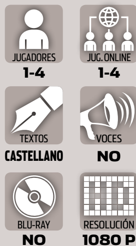


| | |
|---|---|
| 70 | **» GRÁFICOS** Se han pulido y se ha introducido la lluvia, pero están lejos de la élite. |
| 79 | **» SONIDO** Las voces están en español y la BSO es la misma que hace un año. |
| 81 | **» DIVERSIÓN** El control es "duro", pero funciona, igual que los nuevos vehículos. |
| 87 | **» DURACIÓN** La historia dura veinte horas y La Cumbre tiene mucho recorrido. |
| NOTA 80 | **La ambientación en Estados Unidos le confiere un encanto inigualable y hay novedades de peso respecto al original.** |



PlayStation Store
Desde **14,99€**
store.playstation.com





Género: **ACCIÓN/RPG**
Desarrollador: **PIECES INT.**
Editor: **PARADOX INTERACTIVE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,99 €**
Edición especial: **19,99 €**

| | |
|---|---|
| JUGADORES 1-4 | JUG. ONLINE 1-4 |
| TEXTOS CASTELLANO | VOCES NO |
| BLU-RAY NO | RESOLUCIÓN 1080 P |

www.magicka2.com



Cientos de combates cuerpo a cuerpo y, sobre todo, hechizos de lo más dispar es lo que nos ofrece este juego de acción con elementos RPG.

## TODO UN MANUAL DE **ALQUIMIA**

# Magicka 2

**La saga *Magicka* se estrena en consola con todos sus hechizos, acción y sentido del humor intactos ¿Listos para convertiros en un poderoso mago?**

Tras el estreno de la primera parte (y sus expansiones) en PC, PS4 recibe la continuación de *Magicka*, un RPG con mucha acción en el que hasta cuatro magos, con un amplio dominio de los elementos para crear hechizos, son los grandes protagonistas. Todo aderezado de un peculiar sentido del humor y unas posibilidades multijugador cooperativas muy completas y que garantizan unas partidas en las que las risas y los momentos de confusión debido a la acumulación de elementos en pantalla están garantizados. Amigas, amigos... ¡Bienvenidos a Midgar!

**Los acontecimientos de *Magicka 2*** nos llevan a recorrer todo tipo de parajes mientras nos enfrentamos, en solitario o junto hasta a tres compañeros, a todo tipo de criaturas que no dejan de acosarnos. El uso de la magia es fundamental, por lo que constantemente debemos combinar los 8 elementos (fuego, tierra...etc.) disponibles para crear "magicks"(hechizos) con resultados de lo más dispar. Así, y a través de un sencillo menú "a tiempo real", podemos enlazar hasta cuatro elementos para crear fuego, vapor, rocas y decenas de combinaciones más con las que atacar o sanarnos. Además, también es posible atacar a los goblins y demás malvadas criaturas con armas cuerpo a cuerpo que vamos encontrando por el camino y que también podemos encantar con hechizos. Esta mecánica da como resultado una divertida mezcla acción y RPG que muestra su verdadero potencial jugando en compañía.



El número de elementos en pantalla es a veces muy elevado, lo que provoca momentos confusos.



El sentido del humor es una de las señas de identidad de la saga *Magicka* que se mantiene en esta secuela.

### MAGIA Y **ACCIÓN** EN MIDGAR



1 **HECHIZOS.** Combinando los diferentes elementos en tiempo real creamos magias con todo tipo de efectos, de ataque y de defensa.



2 **LUCHA.** También podemos atacar a los enemigos cuerpo a cuerpo con armas tan contundentes como espadas o hachas.



3 **COOPERATIVO.** El modo cooperativo de hasta cuatro jugadores es la mejor baza del juego: buscad a otros tres magos.

### VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Las grandes posibilidades al crear hechizos. Risas garantizadas jugando en compañía.

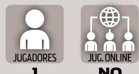
**» LO PEOR**
Jugando en solitario pierde su encanto. Técnicamente, no está a la altura de PS4.

| | |
|---|---|
| 70 | **» GRÁFICOS** Coloridos y efectistas, los gráficos cumplen sin grandes alardes. |
| 78 | **» SONIDO** Melodías de corte medieval y con algunas piezas bastante épicas. |
| 73 | **» DIVERSIÓN** Genial jugando cuatro, pero en solitario no consigue atrapar. |
| 76 | **» DURACIÓN** La aventura es larga y tiene algunos momentos complicados. |
| NOTA 76 | **Su acción, sistema de hechizos y tintes RPG ofrecen mucha diversión en compañía, pero jugando en solitario no tanto.** |





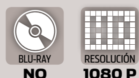
Género:
**ACCIÓN / RPG**
Desarrollador:
**GRIMM BROS**
Editor:
**GRIMM BROS**
Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**
Precio:
**19,99 €**
Cross-buy:
**PS4/VITA/PS3**



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**

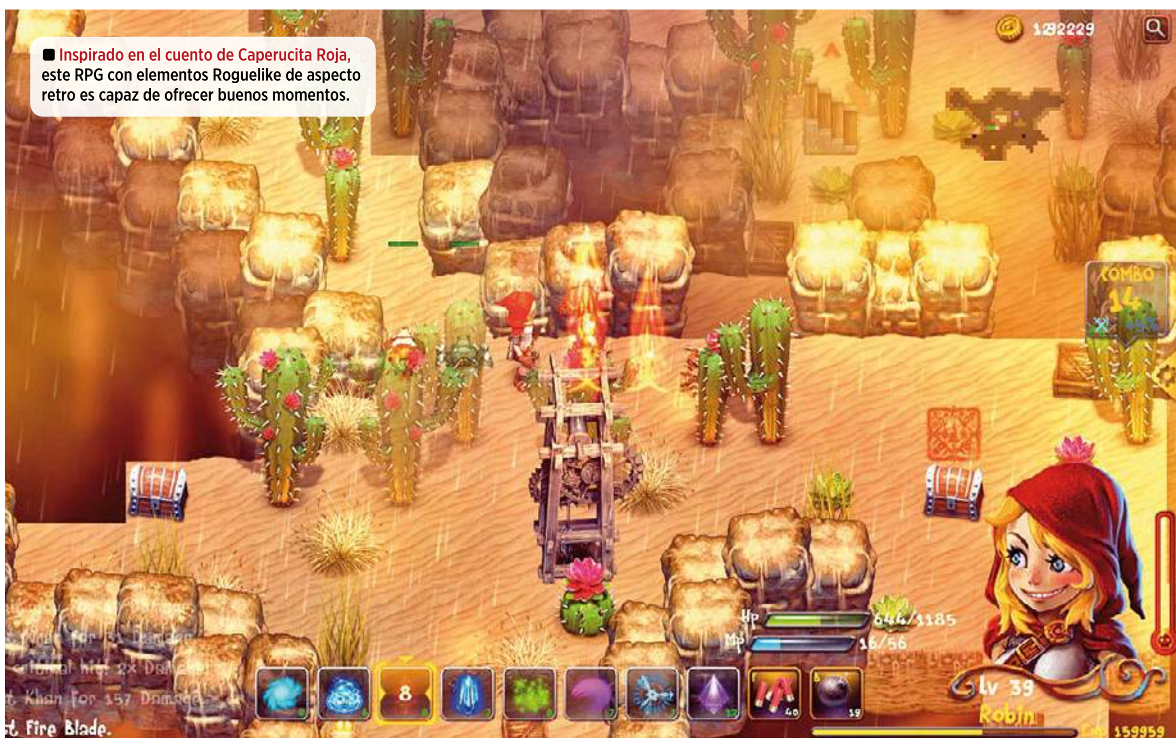


TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://dragonfinsoup.com/



Inspirado en el cuento de Caperucita Roja, este RPG con elementos Roguelike de aspecto retro es capaz de ofrecer buenos momentos.

UNA **CAPERUCITA** DE "BIRRAS" TOMAR

# Dragon Fin Soup

**Las niñas ya no quieren ser princesas... Ni esta Caperucita, irreverente y algo alcohólica, está dispuesta a dejar que el Lobo Feroz la asuste.**

El éxito de su campaña de "crowdfunding" ha permitido a Grimm Bros, un pequeño estudio de Philadelphia, lanzar *Dragon Fin Soup* en PlayStation, donde Red Robin, la protagonista de este RPG de corte clásico, demuestra sentirse como en casa y no se corta un pelo a la hora de sacar a relucir su difícil carácter, que poco tiene que ver con la inocente Caperucita Roja en la se han inspirado sus creadores.

**Avanzando con una mecánica RPG con elementos Roguelike,** o lo que es lo mismo, por unos mapeados que se generan aleatoriamente y en los que nos desplazamos por turnos a través de "casillas", los combates (tan dinámicos que casi parecen a tiempo real) son la salsa de este juego, en el que Red Robin saca a relucir sus dotes de estratega gracias a una amplia variedad de armas y hechizos, así como a la compañía de algunas mascotas que le acompañan de forma puntual... pero que a veces molestan más que ayudan debido a una IA bastante floja. Además de luchar, el desarrollo también incluye puzles, minijuegos, grandes dosis de "crafting" y mucha exploración, pese a que encontramos algunas dificultades debido al exceso de detalle de sus pixelados escenarios, bastante ricos en elementos, pero algo confusos a la hora de desplazarnos. Estos problemas, unidos a una historia que nunca llega a enganchar del todo, hace que estemos ante un RPG con elementos Roguelike correcto, pero que no hace sombra a los grandes del género.

## ABUELITA, ABUELITA... ¿ESTÁS AHÍ?



1 **EXPLORAR.** Recorrer los escenarios en busca de objetos y otros elementos resulta fundamental para avanzar en la aventura.



2 **LUCHAR.** Los combates, que mezclan acción y estrategia, son muy abundantes y debemos adaptar nuestras acciones al tipo de enemigo.



3 **COOPERAR.** Las mascotas, u otros personajes secundarios, acompañan a Red Robin en muchas ocasiones, aunque su IA es floja.



Además de luchar también podemos comerciar, crear nuevos objetos y enfrentarnos a sencillos minijuegos.



En el inventario gestionamos nuestras pertenencias, armas y habilidades y el nivel o la capacidad mágica.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Es extenso y tiene una dificultad elevada, lo cual le convierte en un verdadero reto.

**» LO PEOR**
La desesperante IA de nuestros acompañantes y los escenarios son algo confusos.

| | |
|---|---|
| 69 | **» GRÁFICOS** Conseguida estética retro y tanto detalle que a veces molesta. |
| 74 | **» SONIDO** Su acertada banda sonora está inspirada clásicos de los RPG. |
| 70 | **» DIVERSIÓN** Errores, como la IA o los escenarios, arruinan en parte la experiencia. |
| 77 | **» DURACIÓN** La aventura es larga y profunda. Si te atrapa hay juego para rato. |
| NOTA 72 | Su atractiva propuesta, que mezcla RPG clásico con toques Roguelike, se ve afectada por algunos fallos, como la fatal IA. |






Desde **24,99€**

store.playstation.com





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **KRAKEN EMPIRE**
Editor: **RISING STAR GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **24,99 €**


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.krakenempire.com/




*Kromaia* es un shooter espacial que nos permite movernos en las 3D con un soberbio control.

## UN SHOOTER ESPACIAL CON **DENOMINACIÓN** DE ORIGEN

# Kromaia Ω

**Tras su paso por el PC, el shooter espacial *Kromaia* llega a PS4, tanto en formato digital como en físico, cargado de mejoras y añadidos.**

Hace un poco más de un año, el estudio español Kraken Empire lanzó en PC un shooter espacial que nos invitaba a sumergirnos en una ligera historia, en la que cuatro dioses han secuestrado a "la voz", y debemos derrotarlos para liberarla. Pues bien, ese juego ha sido portado ahora a PS4 por los barceloneses Blitworks, quienes han adaptado juegos como *Fez* a PSN.

**No sólo han hecho un gran trabajo** adaptando sus mecánicas (como su soberbio control, que nos permite movernos en las 3D, rotar sobre un eje o disparar en todas direcciones) sino que además han trasladado de forma soberbia su atípica ambientación, a caballo entre la psicodelia setentera y la estética de "Tron", con formas poligonales sencillas y texturas planas. Pero no solo eso. Además Blitworks ha introducido mejoras a todos los niveles, desde un mejor sistema de colisiones a una nueva nave oculta o nuevos modos, como PURE (un modo supervivencia con una única vida) o incluso un modo cooperativo local, en el que uno maneja la nave y otro los cañones. Añadidos que amplían aún más la experiencia (disponible tanto en formato digital como en físico, por 24,99€). Un título que, aún con las mejoras, sigue arrastrando algunos de los problemas de la versión de PC, como un desarrollo que se vuelve repetitivo pronto o un elenco de enemigos y jefes con hueco para mejorar. Pero, a poco que te vaya el género, seguro que te atrapa con su soberbio control, su estética única y su estilo de juego.




Recoger power ups, pasar por portales y derrotar a enemigos y jefes son los pilares de su desarrollo.



El juego incluye ránkings online para que nos piquemos con las puntuaciones de otros jugadores.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Su gran control, los nuevos añadidos como el modo cooperativo o Pure, el sonido...

**» LO PEOR**
Tiende a hacerse monótono rápido. Estéticamente mola, pero es algo simple.

| | |
|---|---|
| 78 | **» GRÁFICOS** Recuerdan a "Tron" con un toque psicodélico. Molan, aunque simples. |
| 80 | **» SONIDO** Destaca sobre todo su gran BSO y, en un segundo plano, los efectos. |
| 70 | **» DIVERSIÓN** El control atrapa, aunque su desarrollo se hace monótono pronto. |
| 75 | **» DURACIÓN** Sacar el Platino te llevará tiempo, aunque no es muy, muy largo. |
| NOTA 75 | ***Kromaia Omega* es un buen shooter, que quizá peca de monótono, aunque su gran control es de los que atrapan.** |

## » OMEGA, LA VERSIÓN **DEFINITIVA** DE *KROMAIA*



**1 NAVES.** A las cuatro que incluía el juego original se añade una quinta con un blindaje y un arma secundaria especial, solo disponible en PS4.



**2 MODO PURE.** Un nuevo modo de dificultad, o supervivencia, que nos invita a superar todo el juego con una única vida. Un reto complicado...



**3 COOPERATIVO.** Local, que reparte los controles de la nave (uno pilota, otro dispara). Añade además trofeos (Platino incluido) y mejoras...



Género:
**ACCIÓN**
Desarrollador:
**RECO TECHNOLOGY**
Editor:
**RECO TECHNOLOGY**
Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**
Precio:
**19,99 €**


JUGADORES **1-2**

JUG. ONLINE **NO**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **JAPONÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.recotech.es/



Un brócoli y una cebolla son los protagonistas de este juego del estudio madrileño Reco Technology.

LA REDENCIÓN DE LAS **HORTALIZAS-SAMURÁIS**

# Yasai Ninja

**Una cebolla anhela venganza contra un pepino que le traicionó y al que, ahora, pretende convertir en rodajas. Sí, esta locura hortelana existe y es española.**

Un guerrero samurái despojado de su honor y un despreocupado brócoli son los protagonistas de *Yasai Ninja*, un desenfadado juego del estudio español Reco Technology, que ha mezclado lo más característico de la dieta mediterránea, las verduras, con el pasado samurái de Japón. Así, lo que nos encontramos es una aventura destinada al público más joven, que combina niveles tridimensionales en los que prima la acción con otros 2D en los que predominan las plataformas. El planteamiento general resulta original, pero lo cierto es que *Yasai Ninja* es bastante escueto en sus planteamientos. Por cierto, antes de empezar a jugar, recomendamos tener instalada la actualización 1.1, que añade tres diseños adicionales para los protagonistas y que resuelve algunos problemas técnicos, aunque no todos: hay algunas caídas de la tasa de imágenes y la gestión de la cámara da problemas a la hora de abordar algunos saltos en las secciones en 3D, lo que puede hacer que muramos, si vamos demasiado confiados.

**El hecho de ser un juego modesto** hace que las secciones de acción no estén muy bien resueltas. Aunque se pueden aprender diversos ataques y hay movimientos de esquive y defensa, a menudo los combates se reducen a machacar botones, sin que haya un sistema de combos fluido. Eso sí, hay cooperativo para dos jugadores, algo que se agradece mucho. En cuanto a la duración, la aventura se puede superar fácilmente en unas tres horas. Entretiene mientras dura.


Hay pequeños puzles, como mover plataformas con un interruptor o pulsar una determinada combinación.


Hay dos pergaminos coleccionables por cada uno de los diez niveles, lo que se traduce en un total de veinte.

## » UN **VIAJE HORTELANO** A SALTO DE MATA Y DE SABLAZO


1 **ACCIÓN 3D.** Muchas secciones son propias de un "hack and slash", aunque a los combates les falta ritmo y fluidez para encadenar los golpes.


2 **PLATAFORMAS 2D.** Hay zonas de avance lineal que, si bien son realmente básicas en su diseño, están bien resueltas en cuanto a manejo.


3 **COOPERATIVO.** Dos jugadores pueden compartir aventura en local. Si jugamos solos, es posible cambiar libremente entre los dos personajes.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
La simpática estética. Las plataformas 2D, sin ser la panacea, resultan muy divertidas.

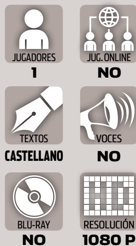
**» LO PEOR**
El combate carece de fluidez y los combos no existen. La cámara. Caídas de "frames".

| | |
|---|---|
| 56 | **» GRÁFICOS** El estilo es original, pero hay fallos de cámara y de rendimiento. |
| 60 | **» SONIDO** La música oriental cumple, pero, a veces, hay "silencios" sepulcrales. |
| 60 | **» DIVERSIÓN** Los saltos en 2D funcionan bien, pero no así las secciones en 3D. |
| 50 | **» DURACIÓN** Se acaba en unas tres horas, lo que lo hace caro para su precio. |
| NOTA 56 | **Una simpática propuesta que mezcla acción y plataformas, pero que no acaba de funcionar y deja un conjunto algo plano.** |





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **GAMMERA NEST**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **9,99 €**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES NO · BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.nublathegame.com/



El elefante de Dalí será el punto clave de *Nubla*, obra de Gammera Nest y EducaThyssen.

## SUMÉRGETE EN LAS OBRAS DEL **MUSEO THYSSEN**

# Nubla

**El museo se ha quedado sin sus obras de arte. De nosotros depende dotar de vida a los cuadros y encontrar a Nubla, en esta artística aventura para PS4.**

El estudio independiente español Gammera Nest ha unido fuerzas con la división educativa del museo Thyssen para ofrecer un videojuego capaz de hacernos partícipes de obras de arte que cobran vida y narra, a base de metáforas, una tierna e introspectiva historia. Empezamos en el oscuro y silencioso pasillo de un museo en el que todas las obras de arte han desaparecido de sus marcos. Tras elegir personaje, unos simpáticos y misteriosos seres diseñados en base a un estilos pictóricos diferentes nos contarán que debemos encontrar a Nubla para devolver la vida al museo.

**Comenzará entonces un viaje en el que visitaremos recreaciones** de obras famosas con las que tendremos que interactuar a base de puzles para abrir nuevas zonas. Aunque los puzles no serán demasiado difíciles, sí están bien integrados en los cuadros. Eso sí, encontraremos algún problema en el control y en uno de los puzles nuestro personaje quedará atascado, un bug que podrá llegar a frustrarnos. Sin embargo, el impecable apartado visual y la magnífica banda sonora harán que pasemos por alto los defectos de un juego que, como los cuadros, entenderemos mejor cuantas más veces lo juguemos ya que, aunque la historia dura una hora podremos rejugarla con otros personajes para descubrir secretos. *Nubla* es un juego pensado para todos los públicos y no pretende ser una lección de arte sino un viaje por un mundo onírico creado a base de muy buenas ideas y al que le ha faltado una capa de cera para poder brillar.



La rejugabilidad con cada personaje nos permitirá desbloquear todos los secretos de los cuadros.



*Nubla* reinterpreta las obras. Aquí podemos ver la versión de Habitación de Hotel de E. Hooper.

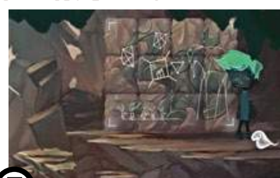
## EXPERIENCIA **AUDIOVISUAL** Y PUZLES SE DAN LA MANO



1 **ARTÍSTICAMENTE** es una auténtica delicia que nos servirá para reconocer las obras de arte más representativas del Thyssen.



2 **LA MÚSICA** es uno de los pilares clave del juego. Los temas son profundos, de belleza incomparable y servirán para resolver algunos puzles.



3 **LOS PUZLES** pueden no ser demasiado difíciles pero sí están bien pensados e integrados en los cuadros. Además, algunos esconden secretos.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Audiovisualmente es una delicia y nos meterá de lleno en obras de arte reales.

**» LO PEOR**
La jugabilidad es algo lenta y tiene un bug importante que puede desesperar.

| | |
|---|---|
| 90 | **» GRÁFICOS** Poco que decir, una obra de arte en todos los sentidos. |
| 90 | **» SONIDO** Hay pocos temas, pero la banda sonora es impresionante. |
| 60 | **» DIVERSIÓN** Es un juego algo lento pero los puzles están bien pensados. |
| 40 | **» DURACIÓN** Aunque es rejugable, lo completaremos en una hora. |
| NOTA 70 | Una aventura algo lenta, pero con un apartado audiovisual imponente. Si buscas algo diferente no te decepcionará. |





Género: **MUSICAL**
Desarrollador: **NURIJOY**
Editor: **RISING STAR GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**

JUGADORES **1** · ONLINE / WIFI **NO**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**

**FUNCIONES**
Pantalla táctil

www.risingstargames.com/eu

PlayStation Store
Desde **39,99€**
store.playstation.com




*Superbeat Xonic* cuenta con un sistema de juego totalmente ajustable, desde el número de botones a usar a la velocidad de las notas.

MUEVE EL ESQUELETO... ¿CONSOLA **MUERTA?**

# Superbeat Xonic

**Los creadores de DJ Max han creado un nuevo estudio y, oh sorpresa, su primera criatura es un nuevo y adictivo juego musical para Vita.**

El estudio coreano Nurijoy, formado por algunos de los padres de *DJ Max*, ya han culminado su primer juego musical, un ecléctico título con 59 temas (de géneros como K-Pop, rock o electrónica, entre otros) que, con matices, sigue la línea de DJ Max. Tiene un adictivo y divertido sistema de juego, en el que las notas salen del centro de la pantalla y van hacia los extremos izquierdo y derecho, como en *P4 Dancing All Night*. Puedes tocarlas con los botones o con la pantalla táctil y en ambos casos puedes escalar y modificar la jugabilidad como tú prefieras: puedes jugar con 4 botones, 6 u 8, además de los sticks, para tocar las notas de colores. Y no solo eso, puedes reducir y aumentar la velocidad a la que salen las notas, hacer que se vuelvan invisibles cuando se acercan a los indicadores, aumentar la cantidad de notas que aparecen... Vamos, que podemos complicar el juego cuanto queramos, y eso que de por sí puede resultar duro de primeras.

**Todo ello bajo un sistema de juego** que bebe de los J-RPG, en el sentido de que hay experiencia, subimos de nivel y con ello desbloqueamos temas, imágenes para nuestro ID de DJ (con efectos secundarios como resistir X fallos sin romper el combo). Además, junto al típico modo arcade, cuenta con un modo World Tour, que nos invita a superar los tres retos de 13 clubes (como lograr un combo mínimo o no fallar más de X veces en un tema) y ránkings online. Todo con un buen despliegue visual más que correcto y una gran BSO.




Cada uno de los 59 temas cuenta con un cuidado arte y diferentes efectos visuales mientras lo tocamos.




El modo World Tour nos propone retos como lograr un combo de X notas, superar 4 temas sin fallar X notas...

## UN JUEGO MUSICAL... PERO CON MUCHO QUE **HACER** Y VER



1 **59 TEMAS.** La selección es ecléctica y pasa por géneros de todo tipo... aunque no todos logran causar el mismo impacto (irá en gustos).



2 **DESBLOQUEABLES.** El juego cuenta con muchos desbloqueables, como sonidos (para ilustrar cuando tocamos una nota) a imágenes de DJ.



3 **RÁNKING.** Si juegas conectado online el juego registrará tus mejores puntuaciones y podrás ver la tabla de clasificaciones por territorios, global...

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Su sistema de juego ajustable es diversión pura. Algunos temas se pegan a lo bestia.

**» LO PEOR**
Algunos temas pueden no gustar. Pocos modos. Falta un multijugador de verdad.

| | |
|---|---|
| 80 | **» GRÁFICOS** Interfaz limpio, buen arte... aunque algo simple a la hora de jugar. |
| 89 | **» SONIDO** No todos los temas son igual de buenos, pero la media es buena. |
| 90 | **» DIVERSIÓN** Su gran sistema de juego ajustable engancha a lo grande. |
| 89 | **» DURACIÓN** Dominar el sistema de juego lleva tiempo y desbloquearlo todo más. |
| NOTA 87 | **Uno de los mejores, si no el mejor, juego musical para Vita... Al menos desde el punto de vista de su jugabilidad.** |

DESCUBRE LOS **AURICULARES** IDEALES PARA TI

# LOS MEJORES HEADSETS

**El juego online está cada día más presente y los headsets son ya un periférico indispensable si pretendes jugar acompañado de tus amigos. Elegir bien es importante entre tanta oferta, así que echa un vistazo a la variada selección que te traemos en esta comparativa.**

No hay muchos "gremios" de periféricos tan competitivos como el de los headsets. Con la proliferación de los juegos online han adquirido más importancia y la oferta es mayor que nunca.

Lo que dictará fundamentalmente nuestra decisión de compra es lo que queramos gastarnos y, con ello, las posibilidades a las que tendremos acceso. En estas páginas os mostramos opciones que van desde los 40 euros a los 300, del estéreo más básico al sonido envolvente inalámbrico. Obviamente, no hay comparación posible y son vuestras necesidades, y vuestro bolsillo, los que deben terminar la compra.

Para los más "casuals" que busquen algo básico encontrarán en los Indeca PX455 una estupenda opción por comodidad y diseño. Los dos cascos con "patrocinio", los X-Wing y los Batman, se quedan algo por debajo sobretodo en lo primero. En la gama media encontramos a los RIG 500HS, con un buen tono general, a la par con los Recon 60P.

Rematando los sets estéreo están los Sound Blaster X H5, con una calidad muy superior al resto, pero a un precio del doble o más. La mejor opción calidad precio está en los PX24, con una calidad sonora indiscutible y unas prestaciones (surround incluido) no vistas en los ya mencionados. De calidad similar pero quitando los cables, y poniendo 50 euros más, están los Tritton. Y si quieres todo lo mencionado y mucho, mucho más y a más alto nivel, tu opción no puede ser otra que los Elite 800, los Rolls Royce de la comparativa.

Aquí te dejamos los datos y ahora eres tú el que debes decidir el que mejor se adapte a ti.

**ANALIZAMOS:**

- INDECA BATMAN ARKHAM KNIGHT
- INDECA PX455
- STAR WARS X-WING PILOT HEADSET
- THUSTMASTER Y280CPX
- PLANTRONICS RIG 500HS
- TURTLE BEACH RECON 60P
- CREATIVE SOUND BLASTER X H5
- TURTLE BEACH PX24
- TRITTON SWARM
- TURTLE BEACH ELITE 800




| | |
|---|---|
| COMPATIBLE | **PS4** |
| TIPO | **ESTÉREO** |
| ECUALIZACIONES | **NO** |
| INALÁMBRICOS | **NO** |
| COMPAÑÍA | **INDECA** |
| PRECIO | **39,95 €** |
| WEB | **WWW.INDECABUSINESS.COM** |

INDECA **BATMAN ARKHAM KNIGHT**

# Para los bolsillos más ajustados

**Los auriculares más asequibles de la comparativa vienen con el patrocinio del mismísimo Hombre murciélago. Básicos y sencillos a más no poder.**

» **CALIDAD DE SONIDO.** Aquí nadie debería llevarse a engaño, por los euros que valen no se les puede exigir más que lo que ofrecen: calidad de sonido justita. Ninguna frecuencia resalta sobre las demás y el sonido es muy "apagado", sin "punch". Por supuesto no hay manera de cambiar esto mediante ecualizaciones de ningún tipo. El micrófono no tiene tampoco demasiada calidad, pero cumple. Una opción sólo válida para jugar y hacerlo sin pretensiones.



■ El micrófono puede plegarse si no se está usando, por supuesto, puede silenciarse.

» **CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Como casi todos los auriculares estéreo van conectados al Dual Shock 4 con un jack clásico. Esto permite una simplicidad de instalación total, sin tener que trastear en menús ni configuraciones especiales ni leerse instrucciones. Además se puede usar en otros dispositivos que usen esta conexión, como móviles o tabletas. El pequeño mando sólo permite regular el volumen y silenciar el micro. Muy básico pero suficiente para la mayoría de usuarios.

» **ACABADO.** Donde más flojea es en su diseño y materiales. Aunque pesan muy poco, no son recomendables para largas sesiones pues aprietan más de la cuenta por la parte inferior de la orejera. Estas son de tamaño justito y puede que provoque malestar a algunos usuarios, aunque la diadema está bien almohadillada. Los plásticos son bastante "cutres", lo que salta a la vista en el selector de apertura de la diadema y en el mando. El diseño es mucho mejor que el de su antecesor de PS3.

» **VALORACIÓN: REGULAR**
**Un headset muy básico y que flojea en comodidad y materiales. Apto para los que miren sólo el bolsillo.**




| | |
|---|---|
| COMPATIBLE | **PS4** |
| TIPO | **ESTÉREO** |
| ECUALIZACIONES | **NO** |
| INALÁMBRICOS | **NO** |
| COMPAÑÍA | **INDECA** |
| PRECIO | **49,95 €** |
| WEB | **WWW.INDECABUSINESS.COM** |

INDECA **PX455**

# Básicos y sencillos, pero de calidad

**Con la comodidad por bandera, Indeca nos propone un set básico estéreo, diseñado para largas jornadas "jugonas" y que cumple con las expectativas.**

» **CALIDAD DE SONIDO.** A pesar de contar con unos drivers de generoso tamaño, no esperéis un resultado sobresaliente en este aspecto. Los graves no tienen una especial contundencia y las medias y altas frecuencias suenan demasiado planas. Tampoco hay opciones de configuración ni modos especiales, por lo que no se hacen especialmente recomendables para escuchar música o películas. Sólo destinados al jugón multijugador no especialmente sibarita.




■ El mando incluido en el cable permite silenciar el micrófono y regular el volumen. Sin alardes.

» **CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** La simplicidad general por la que se ha optado sólo permite la conexión por jack directamente al Dual Shock de nuestra PS4 o a la universal entrada de este tipo con la que cuentan otros muchos dispositivos. El mando incluido, el mismo que en anteriores ediciones, sólo permite regular el volumen y silenciar el micrófono. Nadie tendrá problemas de instalación de ningún tipo.

» **ACABADO.** Es uno de los headsets más voluminosos de la comparativa, pero también de los más ligeros. Las enormes orejeras se adaptan perfectamente y la diadema no aprieta mucho lo que permite sesiones larguísimas sin sufrimiento. Aunque con un diseño bastante acertado, los plásticos y materiales usados son sólo "normalitos". El mando permite un uso directo y sin necesidad de mirarlo gracias a sus generosas proporciones.

» **VALORACIÓN: BIEN**
**Un conjunto básico orientado a los que busquen comodidad por encima de todo. Una excelente opción en su gama.**



| | |
|---|---|
| COMPATIBLE | **PS4** |
| TIPO | **ESTÉREO** |
| ECUALIZACIONES | **NO** |
| INALÁMBRICOS | **NO** |
| COMPAÑÍA | **TURTLE BEACH** |
| PRECIO | **59,99 €** |
| WEB | **WWW.TURTLEBEACH.COM** |

## STAR WARS X-WING PILOT HEADSET

# Como un auténtico piloto de la Alianza

**Para los rebeldes galácticos, Turtle Beach saca está versión "descafeinada" de sus Recon 60P con motivo del estreno en cine del Episodio VII de Star Wars.**

**CALIDAD DE SONIDO.** El hecho de no contar con el mini amplificador de sus primos los Recon 60P se nota. Todo el rango de frecuencias pierden calidad: los graves no tienen tanta fuerza y las altas se pierden más de la cuenta. No es una perdida excesiva por suerte y mantienen el tipo para los que no busquen muchas virguerías sonoras. Tampoco hay posibilidad de resaltar ningún efecto mediante configuraciones extras. El micrófono, por su parte, recoge nuestra voz de forma perfecta, aunque con este modelo no nos oímos nosotros mismos.



Los colores "rebeldes" son lo más destacado de este headset básico y de correcta calidad.

**CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Se conectan mediante jack directamente al mando, de forma que no hay problema de cables. Sin complicaciones de ninguna clase: es "enchufar y jugar". El mandito del cable permite lo habitual, modular el volumen y silenciar el micrófono. No hay grandes alardes aquí.

**ACABADO.** Los vivos colores de la Alianza Rebelde le dan vida a un diseño bastante "seriote". Lo demás es calcado a los Recon 60P, con lo bueno y lo malo. Los materiales son mejorables y la almohadilla de la diadema casi inexistente, algo que junto con las orejeras demasiado pequeñas puede resultar incómodo a los que dediquen varias horas a sus sesiones de juego. En cualquier caso, el conjunto cumple en casi todos estos aspectos y además tiene un precio ajustado.

» **VALORACIÓN: BIEN**

**Calidad de sonido justita pero también a un precio muy bajo. Le penalizan ligeramente materiales y comodidad.**



| | |
|---|---|
| COMPATIBLE | **PS4/PS3** |
| TIPO | **ESTÉREO** |
| ECUALIZACIONES | **NO** |
| INALÁMBRICOS | **NO** |
| COMPAÑÍA | **THRUSTMASTER** |
| PRECIO | **49,95 €** |
| WEB | **WWW.THRUSTMASTER.COM** |

## THRUSTMASTER **Y280CPX**

# Un clásico que cambia de colores

**Una nueva versión de los afamados cascos de Thrustmaster que no frece muchas novedades, salvo sus colores, pero que sí presenta algunos problemas.**

**CALIDAD DE SONIDO.** Pese que hemos probado muchas revisiones de este modelo de Thrustmaster, una vez más se repite lo que ya hemos comprobado muchas veces en las demás versiones: ofrecen mucha potencia en los graves, pero una no muy acertada ecualización hace suenen un poco "huecos". Con explosiones y tiros por medio no se nota, pero queremos disfrutar de melodías o películas la cosa cambia. No es algo muy grave, pero los hace recomendables sólo para juegos.



El mando a distancia incluido en el cable funciona perfectamente en PS3, pero no en PS4.

**CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** No tiene mayor misterio, pero en PS4 inexplicablemente, al conectarlo al Dual Shock 4, perdemos la posibilidad de usar el "mandito" que trae en el cable y con ello la posibilidad de silenciar el micro o incluso controlar el volumen. En PS3, en cambio, al conectarlo por USB a la consola podemos disfrutar de todas estas opciones. Una decisión de diseño extraña, que no nos explicamos y que le hace perder bastantes puntos.

**ACABADO.** Estos auriculares resultan vistosos y bonitos por la elección de colores y por el uso de materiales de buena calidad. Aunque son bastante "armatoste" no pesan mucho y son bastante cómodos, si bien una orejera un pelín más grande habría sido mejor (aunque no molesta). Sin duda, el mejor apartado de todo el conjunto.

» **VALORACIÓN: REGULAR**

**La pérdida del mando y todas sus posibilidades en PS4 le penaliza a pesar de tener un precio muy ajustado.**



| | |
|---|---|
| COMPATIBLE | **PS4** |
| TIPO | **ESTÉREO** |
| ECUALIZACIONES | **NO** |
| INALÁMBRICOS | **NO** |
| COMPAÑÍA | **PLANTRONICS** |
| PRECIO | **70** € |
| WEB | **WWW.PLANTRONICS.COM/ES/** |

PLANTRONICS **RIG 500HS**

# Un nuevo concepto de comodidad

**Aquí os mostramos un modelo alternativo a las marcas más conocidas en periféricos para consolas y con una solución ergonómica muy original y acertada.**

**CALIDAD DE SONIDO.** Discreta en toda la gama de frecuencias. No destaca ninguna sobre las demás y el sonido peca de "plano" aunque es bastante natural y mejor que el de otros rivales de la comparativa. Se echa en falta una mayor contundencia en los graves que le hubiese dado más profundidad al sonido en general. El micrófono recoge nuestra voz correctamente.



El sistema de "piezas" con el que se montan estos auriculares los convierten en unos de los más cómodos.

**CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Van conectados al Dual Shock 4 mediante un clásico jack. No cuentan con ningún tipo de mando de control, por lo que no podremos regular el volumen ni hacer más ajustes. El micrófono al menos se puede silenciar girándolo hacia arriba. Un poco escasos en este sentido.

**ACABADO.** El set viene "despiezado": las cúpulas se montan sobre una típica banda rígida que apenas ejerce presión sobre nuestras orejas. Para evitar que se caigan, existe una segunda banda interior de tela y elástica que descansa sobre nuestra cabeza y sostiene el conjunto muy cómodamente y sin fatigarnos. Los materiales son de calidad justita, aunque no chirrían particularmente en ningún aspecto. Su diseño, dentro de la sobriedad, es bastante acertado. Tienen licencia oficial.

» VALORACIÓN: **BIEN**

**Originales y bastante cómodos aunque extremadamente parco en opciones de control y eso lo acusa.**




| | |
|---|---|
| COMPATIBLE | **PS4/PS3** |
| TIPO | **ESTÉREO** |
| ECUALIZACIONES | **NO** |
| INALÁMBRICOS | **NO** |
| COMPAÑÍA | **TURTLE BEACH** |
| PRECIO | **69,95** € |
| WEB | **WWW.TURTLEBEACH.COM** |

TURTLE BEACH **RECON 60P**

# De gama básica, pero de calidad

**La marca de la tortuga presenta su nueva gama básica en la que se aprecia muy bien su buen hacer, pero que también se merece algún tirón de orejas.**

**CALIDAD DE SONIDO.** Como casi siempre, los drivers (de 40 mm) ofrecen una calidad bastante por encima de la media, ayudados por el micro amplificador incluido en el cable USB. Sin llegar a la claridad de sus primos de mayor gama, estos TB ofrecen unos graves contundentes y profundos y unas altas frecuencias que se hacen oír perfectamente. Su enorme y micro reproduce nuestra voz de forma clara, y además lo hace también en nuestros auriculares, evitando así que gritemos. No tiene ecualizaciones ni modos, lo que es una lástima.



El mando del cable es muy pequeño y permite regular el volumen y silenciar el micro.

**CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Se conectan mediante jack (no amplificado) para móviles; usando USB (con el micro amplificador) para PS4 y USB y RCA para PS3. El cable es realmente largo y permite libertad de movimientos, así como el micrófono flexible. El diminuto mando sólo permite regular el volumen y "mutear" el micrófono. Las instrucciones son sencillas y viene todo el cableado necesario incluido.

**ACABADO.** De diseño austero y serio pero bastante cómodos y ligeros. Eso sí, hemos de reconocer que la calidad de los materiales y detalles aquí y allá muestran una menor atención. La diadema casi no está almohadillada y las orejeras son un poco pequeñas, algo que se nota en las sesiones más largas. Los materiales también han bajado ligeramente de calidad respecto a lo visto en otras generaciones.

» VALORACIÓN: **MUY BIEN**

**Calidad de sonido y comodidad para unos cascos de gama media. Sin alardes pero que cumple con nota en casi todo.**




| | |
|---|---|
| COMPATIBLE | **PS4** |
| TIPO | **ESTÉREO** |
| ECUALIZACIONES | **SÍ (DESDE PC)** |
| INALÁMBRICOS | **NO** |
| COMPAÑÍA | **CREATIVE** |
| PRECIO | **130 €** |
| WEB | **ES.CREATIVE.COM/** |

CREATIVE **SOUND BLASTER X H5**

# La calidad siempre tiene un precio

**Una grata sorpresa la nueva creación de Creative, con unos estándares de calidad altísimos y mucho que ofrecer pese a ser un headset "solamente" estéreo.**

**CALIDAD DE SONIDO.** Por encima de la media de la comparativa, con graves potentes y profundos pero, sobre todo, con unas altas frecuencias que ganan protagonismo en todo momento. Todo suena muy natural de manera que pueden ser usados perfectamente para escuchar música. Conectados al PC y con un software especial permiten escoger entre varias ecualizaciones dependiendo del género del juego. El micrófono es ultra sensible, captará perfectamente nuestra voz y filtra los sonidos del ambiente.




■ El mando permite silenciar el micro, regular el volumen y descolgar si lo conectamos a un teléfono.

**CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Con el jack estándar los conectamos al mando, evitando así engorros con cables USB a la consola. El mandito del cable permite las opciones básicas (volumen, mute) además de colgar y descolgar llamadas si lo usamos en el móvil. El micrófono de reducción de ruidos es desmontable. Incluye un cable divisor con forma de Y para conectarlo a un ordenador.

**ACABADO.** La diadema es de acero y está forrada y acolchada. Los soportes de las cúpulas están hechos en aluminio cepillado, el cable es trenzado de nailon… Una auténtica maravilla que se sitúa por encima de cualquier otro set de la comparativa. Y además es el más cómodo de todos, de largo, con unas orejeras amplísimas y un peso que nos permite sesiones de juego largas sin resentirnos lo más mínimo.

» VALORACIÓN: **MUY BIEN**
**Son caros y faltan opciones de configuración, pero son de gran calidad y los más cómodos que hemos probado.**



| | |
|---|---|
| COMPATIBLE | **PS4** |
| TIPO | **SURROUND** |
| ECUALIZACIONES | **NO** |
| INALÁMBRICOS | **NO** |
| COMPAÑÍA | **TURTLE BEACH** |
| PRECIO | **99,95 €** |
| | **WWW.TURTLEBEACH.COM** |

TURTLE BEACH **PX24**

# Muy completo y con sonido envolvente

**Los herederos de los exitosos PX22 ya están aquí. La gama media más completa de la comparativa, con muchos atractivos y a un buen precio.**

**CALIDAD DE SONIDO.** Este modelo cuenta con unos drivers de 50 mm que riegan nuestros oídos con una gama de frecuencias de calidad. Los graves (regulables) tienen empaque y el tramo alto siempre tiene su sitio y se hacen notar sin problemas. El micro por su parte es tan bueno como el comentado en los 60P, muy nítido y nos permite oírnos a nosotros mismos, algo que además podemos regular también. Su Virtual Surround es bastante discreto, aunque es claramente mejor que la opciones estéreo. La función "superhuman hearing" eleva la señal para que escuchemos hasta el más mínimo detalle, aunque a costa de sacrificar algo de calidad.



■ El pequeño amplificador va en el cable, pero no molesta. Permite control sobre el surround.

**CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Se conecta al Dual Shock lo que permite libertad absoluta de movimientos. El mini amplificador debe cargarse mediante un cable USB y se recogen en él los controles sobre las funciones surround, volumen del chat, nivel de graves y la opción "superhuman hearing". Es muy pequeño y no tira del cable.

**ACABADO.** Claramente por encima de la media en casi todo, incluidos diseño y calidad de materiales. Es ligero y bastante cómodo, aunque unas orejeras algo más grandes no le hubiesen venido mal. La diadema es ancha y acolchada y aprieta lo justo para poder usarlo durante largas partidas. Lo único malo es que es bastante "feote"…

» VALORACIÓN: **MUY BIEN**
**Por calidad de sonido, opciones y precio se han convertido en uno de nuestros favoritos. Una opción muy recomendable.**




| | |
|---|---|
| COMPATIBLE | **PS4** |
| TIPO | **SURROUND** |
| ECUALIZACIONES | **NO** |
| INALÁMBRICOS | **SÍ** |
| COMPAÑÍA | **TRITTON** |
| PRECIO | **150 €** |
| WEB | **TRITTONAUDIO.COM** |

TRITTON **SWARM**

# Bonito diseño y sin cables de por medio

**Para los que no les gustan los cables Tritton nos ofrece una solución revisando su modelo inalámbrico, con una oferta atractiva, tanto en diseño como en calidad.**

» **CALIDAD DE SONIDO.** En la línea con otros productos de la marca, estos cascos reproducen con suficiente calidad todo el espectro de frecuencias, especialmente los graves pero sin descuidar las altas. El efecto surround, aunque mejora la escena sonora que obtenemos con unos estéreo, no es demasiado espectacular ni nos facilita mucho la localización de la fuente de sonido.



■ Se venden en cuatro atractivos colores, metalizados. Su bonito diseño se acompaña de buenos materiales.

» **CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Mediante un conector USB a la consola emparejamos los cascos usando una señal bluetooth muy fiable, incluso a bastantes metros de distancia. La batería recargable permite unas 40 horas de autonomía, todo un récord en este aspecto y a años luz de lo visto en otros sets inalámbricos. Por suerte todo se monta y pone en funcionamiento en un periquete. Puede usarse con teléfonos móviles y como permite sincronizar dos aparatos a la vez, podrías contestar a una llamada de teléfono mientras juegas. También funcionan en PC, conectados, esta vez sí, mediante cable.

» **ACABADO.** Muy bonitos estéticamente y disponibles en varios colores. Los materiales usados son de calidad y el conjunto destila robustez. Son muy cómodos y aunque pesan algo más de lo habitual no crean muchos problemas en sesiones largas de juego.

» **VALORACIÓN: MUY BIEN**
**Calidad notable en todos los apartados pero a un precio superior. Una buena opción si no aguantas el cable al mando.**



| | |
|---|---|
| COMPATIBLE | **PS4** |
| TIPO | **SURROUND** |
| ECUALIZACIONES | **SÍ** |
| INALÁMBRICOS | **SÍ** |
| COMPAÑÍA | **TURTLE BEACH** |
| PRECIO | **299,95 €** |
| WEB | **WWW.TURTLEBEACH.COM** |

TURTLE BEACH **ELITE 800**

# Lo mejor de lo mejor a un alto precio

**El buque insignia de Turtle Beach sigue demostrando que no tiene rival ni en calidad, ni en diseño, ni en opciones... ni en los billetes que hay que soltar para disfrutar de ellos.**

» **CALIDAD DE SONIDO.** No sólo cuentan con unos drivers enormes que producen cristalinas altas frecuencias y atronadoras bajos, sino que disponen de un sinfín de ecualizaciones adaptadas para todo tipo de escenarios sonoros: distintos tipos de películas, juegos y música. El micro, invisible y con cancelación activa del ruido, es también muy bueno, aunque nuestros aliados nos escucharán más bajito que otros cascos. Eso sí, oímos nuestra propia voz. Su efecto surround está muy bien conseguido, de lo mejor que hemos probado últimamente.



■ El receptor es al mismo tiempo la base de carga, La duración de la batería es de unas diez horas.

» **CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Incluye todos los cables necesarios (hasta un largo óptico) y el receptor hace de base de carga magnética. Todos los controles se encuentran en las orejeras y una voz nos indicará cada ajuste. Requiere de varios ajustes en la consola (PS4 o PS3) pero la instalación está bien explicada. Al ser WIFI, es recomendable alejarlo del router, ya que pueden darse algunas interferencias.

» **ACABADO.** Materiales de primera calidad y una comodidad y aislamiento simplemente insuperables. Aprietan y pesan lo justo y son totalmente inalámbricos lo que permite largas sesiones de juego sin cansarnos. El diseño plano de los botones de las orejeras es algo confuso, aunque se pueden controlar las funciones mediante un app para Android.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
**Si el dinero no es problema o eres un jugador profesional, estos Elite 800 son lo mejor en casi todos los apartados.**

Regalos frikis, para todos los bolsillos

# IDEAS PARA HACER

**Si estás pensado en hacer un regalo navideño, aquí te dejamos unas sugerentes ideas para todos**

## Más de 300€

## Queda como un rey mago

### La consola con más Fuerza

**PS4 DARTH VADER EDITION + STAR WARS BATTLEFRONT: 430 €**
WEB: www.elcorteingles.es

Si piensas en regalar una PS4, tienes muchas opciones y packs con juego... Nosotros nos quedamos con esta edición especial que además de un disco duro de 1 TB incluye *Star War Battlefront Deluxe Edition.*

### Para apasionados de la velocidad

**T300 FERRARI INTEGRAL RACING WHEEL ALCANTARA EDITION: 470 €**
WEB: www. shop.thrustmaster.com

Thustmaster fabrica volantes para PS4 de altísima calidad y este es el mejor con diferencia. El cuerpo es el del T300, pero el aro es una réplica a escala 8:10 del volante del 599XX EVO, con licencia oficial de Ferrari.

### ¡Usa tu instinto!

**ESTRELLA DE LA MUERTE LEGO: 420 €**
WEB: www.curiosite.es

LEGO tienen docenas de interesantísimos sets basados en películas, serie de TV, videojuegos... Pero no hemos podido resistirnos a esta espectacular recreación de la Estrella de la Muerte. Tranquilos, hay sets más baratos.

### Para fans de Snake

**BRAZO BIÓNICO DE VENOM SNAKE: 359 €**
WEB: www.vistoenpantalla.com

Réplica a tamaño real (42 cm) del brazo de Venom Snake. Está totalmente articulado e incluye una base para exponerlo. Está fabricado por Sentinel en ABS altamente resistente y es 100% oficial. Una pasada.

### Mucho más que una figura

**ESTATUA BATMAN ARKHAM KNIGHT: 1.298 €**
WEB: www.vistoenpantalla.com

Si te gusta Batman y te sobra el dinero (y el sitio) puedes regalar(te) esta estatua a tamaño real: 188 cm. Fabricada en goma espuma, es un producto oficial lo que se aprecia en el cuidado por el detalle.

### Sibaritas del sonido

**TURTLE BEACH ELITE 800: 299,99 €**
WEB: www.turtlebeach.com

Si jugar online es lo tuyo (o lo de tu amigo), aquí tienes lo mejor de lo mejor. Los Elite 800 de Turtle Beach ofrecen una inmejorable calidad de sonido, son inalámbricos con batería recargable y ofrecen efecto envolvente.

# EL REGALO PERFECTO

los bolsillos y para todos gustos... También puedes aprovechar para hacer tu carta a los Reyes...

## De 100 a 300€

## Para el amigo perfecto

### Para coleccionistas

**FALLOUT 4 PIP-BOY EDITION: 130 €**
WEB: www.game.es






**COD BLACK OPS III JUGGERNOG EDITION: 200 €**
WEB: www.game.es

Si tu plan es regalar un videojuego y te llega el presupuesto, mejor una edición especial. Quedarás como un señor y te lo agradecerán parar siempre... Hay muchas opciones.

### Calentito estilo Assassin

**ABRIGO ARNO ASSASSIN'S CREED UNITY: 241 €**
WEB: gear.playstation.com

Basado en el abrigo del héroe de *Assassin's Creed Unity*. La capucha, el cuello y los puños son desmontables y los broches intercambiables, para cambiar su aspecto.

### De PlayStation de toda la vida

**PLAYSTATION CHAQUETA UNIVERSITARIA: 118 €**
WEB: gear.playstation.com

Celebra los 20 años de PlayStation con cazadora universitaria con el logo original y el 94 (cuando se lanzó en Japón), bordados.

### Metal Gear se infiltra en tu hogar

**ESTATUA VENOM SNAKE 25 CM: 230 €**
WEB: www.vistoenpantalla.com

Si eres fan de la saga no podrás resistirte a esta estatua de 25 cm. Está fabricada en PVC, es 100% oficial e incluye diversos accesorios.

### Juega con tus colegas

**CREATIVE SOUND BLASTER X H5: 130 €**
WEB: es.creative.com

Para jugar online, nada mejor que un headset. Aunque los hay más baratos, este que te proponemos tiene gran relación calidad-precio.

### Star Wars a control remoto

**DROIDE BB8: 169,99 €**
WEB: www.disneystore.es

Este año se puede encontrar de todo relacionado con Star Wars y los juguetes a control remoto es de lo más molón. El droide BB8 es la joya de la corona: puede grabar hologramas, desarrolla personalidad... Pero hay más.

**HALCÓN MILENARIO AIR HOGS: 159,99 €**
WEB: www.pccomponentes.com

**STAR WARS UCOMMAND AT-AT: 149,99 €**
WEB: www.amazon.es

# De 50 a 100€ Calidad a buen precio

## Un DualShock 4 muy especial


DUALSHOCK 4 GOLD: 69,95 €
WEB: www.game.es


DUALSHOCK 4 STAR WARS: 69,95 €
WEB: www.game.es


DUALSHOCK 4 SILVER: 69,95 €
WEB: www.game.es


DUALSHOCK 4 20 ANIVERSARIO: 69,95 €
WEB: www.game.es

Un segundo DualShock 4 es casi imprescindible para cualquier jugador de pro. Y ya puestos, si es una de estas ediciones tan bonitas, mejor que mejor. Los normales (rojo, azul, blanco...) son 10 euros más baratos.

## Juegos para 12 meses



SUSCRIPCIÓN PLAYSTATION PLUS: 50 €
WEB: store.playstation.com

Una suscripción a PS Plus es un fantástico regalo. No sólo da acceso al juego online en PS4, además, te premia con juegos y descuentos.

## Un Furby a lo Star Wars


STAR WARS FURBACCA: 79,95 €
WEB: www.carrefour.es

Los adorables Furbys, esos muñecos que reaccionan al tacto y al sonido como si estuvieran vivos, se une a la fiebre Star Wars, con esta versión que es compatible con una aplicación para móviles cargada de opciones.

## Armado hasta los dientes


AC SYNDICATE GUANTELETE: 49,95 €
AC SYNDICATE BASTÓN ESPADA: 49,95 €
WEB: shop.ubi.com

Como todos los años, las réplicas de las armas de los asassins son uno de los regalos estrella. Aquí tenéis dos muestras.

## Para pequeños coleccionistas



DISNEY INFINITY 3.0: 69,95 €
WEB: www.game.es






SKYLANDERS SUPERCHARGERS: 69,95 €
WEB: www.game.es

Además de ser dos aventuras larga y entretenidas, tienen unas figuras muy atractivas, que puede ir comprándose sueltas. Para no quedarse sin ideas. Además, *Disney Infinity 3.0* añade nuevas historias.



Bonita chaqueta de cuero de imitación, con bolsillos laterales con cierre, dos interiores y bordado en el pecho. Acabados de gran calidad.

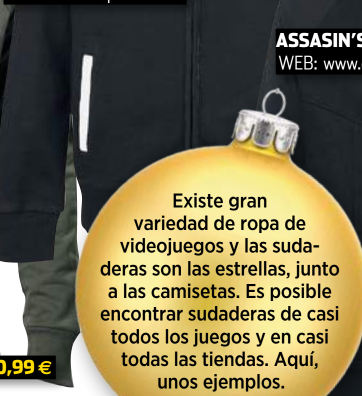
## Para fans de Batman

**CAZADORA BATMAN: 79,99 €**
WEB: www.emp-online.es




## Sudaderas muy molonas

**CALL OF DUTY BLACK OPS III: 50,99 €**
WEB: gear.playstation.com




**UMBRELLA CORPORATION: 49,99 €**
WEB: www.emp-online.es/



**ASSASIN'S CREED: 49,99 €**
WEB: www.emp-online.es/

Existe gran variedad de ropa de videojuegos y las sudaderas son las estrellas, junto a las camisetas. Es posible encontrar sudaderas de casi todos los juegos y en casi todas las tiendas. Aquí, unos ejemplos.

## Juegos: siempre acertarás

**ÚLTIMAS NOVEDADES: DE 50 A 70€**
WEB: www.game.es




Aunque hay muchas cosas chulas que regalar a un apasionado de los videojuegos, el videojuego en sí mismo siempre será un regalo estrella. Ahí tendrás que pensar en los gustos del receptor, pero hay para elegir.

## Para jugadores con alma de artistas

**LIENZO TEKKEN: 69,99 €**
**LIENZO PAC-MAN BOO COOK: 69,99 €**
WEB: BandaiNamcoEnt-Store.com



En la tienda oficial de Bandai Namco puedes encontrar lienzos de algodón con bastidor, con imágenes tan chulas como estas.

## Jerseys para Navidad



**PLAYSTATION SÍMBOLOS: 50,99 €**
WEB: gear.playstation.com



**PLAYSTATION CONSOLA: 50,99 €**
WEB: gear.playstation.com




**JERSEY STREET FIGHTER: 50,99 €**
WEB: gear.playstation.com

Estos jerseys te permitirán demostrar tu espíritu navideño y capear el crudo invierno sin renunciar a demostrar tu pasión.




**JERSEY DARTH VADER: 50,99 €**
WEB: gear.playstation.com

# De 30 a 50€ De lujo, por muy poco

## Para dormilones

**DESPERTADOR R2-D2: 35 €**
WEB: www.vistoenpantalla.com

Si te cuesta despertarte, R2 te ayudará con sus pitidito y silbidos característicos. Además, proyecta la hora en la pared.

## Para batmaníacos

**BANDOLERA BATMAN: 39,99 €**
WEB: www.emp-online.es

Esta bonita bandolera de piel de imitación tiene un gran acabado y un elegante diseño, con el logo de Batman bordado.

## Barbacoa galáctica

**ACCESORIO BBQ CON LUZ Y SONIDO: 299,99 €**
WEB: www.emp-online.es

Estas pinzas para barbacoa, además de imitar un sable láser, tienen efectos de sonido: agítalas y parecerás un auténtico jedi.

## Para viajeros del futuro

**CARGADOR USB CONDENSADOR DE FLUZO: 45 €**
WEB: www.vistoenpantalla.com

Este cargador se conecta al mechero del coche y te permite cargar dos dispositivos USB. Pero lo mejor es que es una reproducción exacta a escala del famoso condensador de Fluzo de "Regreso al Futuro".

## Para regalar virtualmente

**TARJETAS PREPAGO PSN: DESDE 5 A 50 €**
WEB: www.game.es




Puedes regalar dinero para comparar en PS Store, adquiriendo tarjetas de prepago. Y ahora hay más opciones que nunca: de 5 € a 50.

## ¿Miedo a la oscuridad?




**LÁMPARA RETRO COMECOCOS: 30 €**
WEB: www.curiosite.es

**LÁMPARA LÁSER: 48,40 €**
WEB: www.curiosite.es

La solución son estas lámparas, una del fantasma de Pac-Man que cambia de color y se adapta a la música ambiente, y un sable láser de pared, que puede descolgarse y tiene mando a distancia y cambia de color.

## No sin mi PlayStation

**MOCHILA PLAYSTATION: 35 €**
WEB: gear.playstation.com

**MOCHILA REVERSIBLE: 35 €**
WEB: gear.playstation.com

**BANDOLERA PLAYSTATION: 36 €**
WEB: gear.playstation.com

Aprovechando el 20 aniversario del lanzamiento de la PlayStation original, Sony lanzó un montón de productos relacionados con la consola, tan chulos como estas bolsas y mochilas. Hay carteras, monederos...

# Para todos los bolsillos

## De 10 a 30€

### Los cabezones Funko Pop!

**FUNKO POP! ASSASSIN'S CREED: 12,99 €**
WEB: emp-online.es

**FUNKO POP! EVOLVE: 12,99 €**
WEB: emp-online.es

**FUNKO POP! BATMAN ARKHAM ASSYLUM: 12,99 €**
WEB: emp-online.es

**FUNKO POP! BOBA FETT: 19,99 €**
WEB: emp-online.es

Estos muñecos de vinilo se han paseado por películas, cómics, series de TV y por supuesto videojuegos de todo tipo. Son simpáticos, están muy bien hechos y siempre arrancan una sonrisa

### Vinilos para PS4

**VINILOS DECORATIVOS: DESDE 8,50 €**
WEB: es.aliexpress.com

Si quieres decorar tu PS4 esta es una efectista y barata opción. Los vinilos se colocan con facilidad y es igual de fácil quitarlos sin que dejen rastro. Y los hay con diseños de todo tipo: de juegos, texturas, pelis...

### Un arcade de bolsillo

**MINI ARCADE PARA IPHONE: 19,95 €**
WEB: www.curiosite.es

Convierte tu iPhone o tu iPod en una máquina recreativa. Los controles son compatibles con varias aplicaciones (a ver si te dan los dedos) y tiene dos carcasas intercambiables. Mete el teléfono dentro y a disfrutar.

### Bandolera retro

**BANDOLERAS: 19,90 €**
WEB: BandaiNamcoEnt-Store.com

Están fabricadas en material reciclado y en varios colores. Hay muchos modelos y representan un pedazo de la historia de los videojuegos.

### Camisetas para todos

**PLAYSTATION I-CONTROL: 26,99 €**
WEB: gear.playstation.com

**SPACE INVADERS: 14,99 €**
WEB: www.emp-online.es

**PLAYSTATION VINTAGE: 18,99 €**
WEB: gear.playstation.comy

**FORMAS DE SUPERNOVA: 20,99 €**
WEB: gear.playstation.com

Hay cientos de camisetas inspiradas en videojuegos que pueden encontrarse en muchísmos sitios. La mayoría son las típicas con una imagen del juego, pero si buscas las encontrarás mucho más originales.

### Para ávidos lectores

**LA ODISEA DE SHENMUE: 25 €**
WEB: www.heroesdepapel.es

**GÉNESIS: 24 €**
WEB: www.heroesdepapel.es

**MÁS ALLÁ DEL TIEMPO: EDICIÓN LIMITADA: 27€**
WEB: www.heroesdepapel.es

La editorial Héroes de papel se dedica a editar libros de videojuegos, todos de mucha calidad, bien escritos y hay ediciones chulísimas...

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**



# Resolvemos todas vuestras dudas

**Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.**

## Lara Croft en PS3

**Hola playmaníacos. Soy una gran fan de Lara Croft y ya sé que *Rise of the Tomb Raider* aparecerá en PS4 a finales de 2016. Pero mi pregunta es: ¿saldrá también en PS3, del mismo modo que ahora ha salido también en Xbox 360 además de en Xbox One?**

**Estela Martínez**

En principio sí, pero lo cierto es que todas las comunicaciones relativas al fin de la exclusividad del juego hablan de PC y PS4 y no dicen nada de la versión de PS3. Puede ser simplemente porque lo que peta es PS4... Además, teniendo la versión de Xbox 360 no debería ser un desarrollo demasiado costoso. Pero también es posible que a finales del año que viene, cuando está previsto que se lance el juego, casi todos los fans de Lara Croft hayan dado el salto ya a PS4. Tenemos 12 meses para descubrirlo.



Lara Croft volverá a PS4 a finales de año. No se ha confirmado si también habrá versión para PS3.

## Números atrasados

**Hola. Estoy interesado en comprar unas cuantas revistas físicas de Playmanía, concretamente las guías que dan como suplementos. ¿Cómo las puedo conseguir?**

**Javi Ortiz Latorre**

Para comprar números atrasados de cualquiera de las revistas de Axel Springer tienes que entrar en nuestra tienda online y consultar la disponibilidad del número. Si son de hace mucho tiempo está difícil la cosa. Aquí tienes la dirección: **http://store.axelspringer.es/**



*Mafia III* será el juego más "sandbox" de toda la saga. Pero es pronto para saber si será un *GTAV*...

## Mafiosos a la espera

**¿Se sabe algo más de *Mafia 3*? A mí el segundo me gustó muchísimo. ¿Creéis que puede estar a la altura de *GTA V*?**

**@malatesta10**

Por no saberse, no se sabe ni la fecha de lanzamiento, sólo los datos que se dieron en el anuncio: que nos llevará a la Nueva Orleans de 1968 y que tendrá un mundo abierto con más tareas secundarias y las Guerras de Bandas, que nos invitarán a tomar ciertos puntos de la ciudad. En principio, el concepto se acerca mucho al de un *GTA*, aunque la saga de 2K siempre ha dado más peso a la historia que al elemento "sandbox". Han prometido un equilibro, pero hasta que no sepamos más cosas, no se puede valorar si podrá competir de tú a tú con *GTAV*. Eso sí, para ser una gran juego no necesita ser igual que *GTAV*, ¿verdad?

## Los Mods de Minecraft

**En *Fallout 4* se podrán descargar mods en consolas... ¿Por qué no se hace lo mismo con *Minecraft*?**

**Thelavaguy**

Los mods son modificaciones que hacen los usuarios y son posibles en PC porque los juegos tienen el código accesible. En consola es más complicado. Si en *Fallout 4* es posible es porque así lo ha querido Bethesda. Es la desarrolladora del juego la que tiene que permitirlo.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

## ¿Cómo podéis soportar los bugs de *Fallout 4*?

**¿Sacarán algún parche para solucionar los espantosos bugs de *Fallout 4*? ¿Corregiréis la puntuación del peor juego técnicamente de esta generación? Puedo aguantar unos gráficos flojos, pero no que el juego corra mal y que le deis un 95.**

**Rafael Arias Villuendas**

Estamos seguros de que sacarán todos los parches que haga falta. Eso sí, te garantizamos que nosotros no hemos encontrado ninguno de los bugs que mencionabas. Si lo hubiéramos hecho, lo habríamos avisado. En juegos de este tipo muchas cosas influyen y siempre tienen algún bug. De todos modos, como ya sucedió en su día con juegos como *Red Dead Redemption* (que nadie parece acordarse de que llegó cargado de bugs), la experiencia de juego puede compensar algunos de esos errores incordiantes.





Hace mucho que no sabemos nada de *Rime*. El juego de Tequila Works estaba previsto para 2016, pero...

## PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

### ¿Ha enterrado Sony la saga *Medievil*?

**Walter Simón**

Pues la verdad es que sí, creemos que Sir Daniel está muerto de verdad. Parece difícil que a estas alturas se vaya a recuperar esta saga de la época de PS One.

### ¿Qué se sabe de *Ni No Kuni 2*?

**Violeta Molina**

Nada. En abril hubo rumores de que pronto iba a presentarse y que se vería un tráiler en el E3 2015, pero ni tráiler, ni confirmación oficial...

### ¿Se sabe algo de la edición GOTY de *The Evil Within*?

**@Zeisler**

Aunque este verano se rumoreó que saldría en septiembre, debido a una filtración de Amazon Francia, finalmente no ha salido en septiembre ni se ha "filtrado" nada nuevo. A estas alturas...

### ¿Cuándo *Life is Strange* en físico?

**@Javier Burgos**

Square ha confirmado que la versión física de *Life is Strange* sale el 22 de enero y en castellano.

## Sin noticias de *Rime*

**Hola cracks. ¿Cuándo volveremos a saber algo de *Rime*? Hace mucho que no dicen nada...**

**@Darkichigo**

Pues no será porque no hayamos preguntado... En Tequila Works no sueltan prenda y el juego ha dejado de salir en las listas de Sony (estaba apoyado por la compañía) de cara a los próximos meses. Sabemos que ha habido cambios en el equipo de desarrollo y que han estado buscando nuevos talentos. Ojalá tengamos noticias pronto porque esperábamos mucho de Rime y empieza a parecer el *The Last Guardian* español.

## Los últimos coletazos de PS3

**Hola, ¿qué juegos le quedan a mi PS3? A ver si los Reyes me traen una PS4...**

**Patricia Pérez**

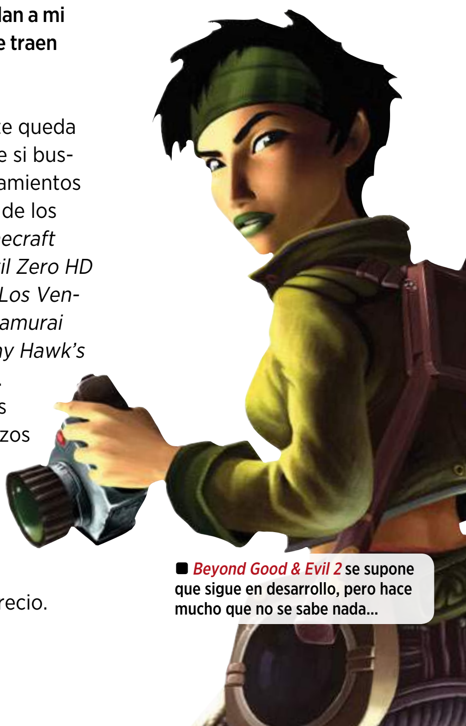
La verdad es que ya no te queda mucho a lo que agarrarte si buscas novedades. Los lanzamientos para PS3 más atractivos de los próximos meses son *Minecraft Story Mode, Resident Evil Zero HD Remaster, LEGO Marvel Los Vengadores, Mighty No. 9, Samurai Warriors 4: Empires, Tony Hawk's Pro Skater 5, Persona 5...* Eso sí, seguro que no has probado todos los juegazos que tiene PS3 y si los Reyes no se deciden a dejarte una PS4, siempre puedes repasar el catálogo más antiguo: hay juegazos y a buen precio.

## Más allá de lo bueno...

**¿Veremos algún día *Beyond Good & Evil 2*?**

**@Benjito**

Nosotros también empezamos a dudarlo. El año pasado Ubisoft confirmó que seguía en desarrollo y este año esperábamos oír algo en el E3, pero Michel Ancel, creador del juego, sólo tuvo palabras para su más que prometedor *Wild*, un juego en el que está trabajando desde el estudio independiente que fundó el año pasado. Los rumores sobre una posible cancelación corrieron como la pólvora y el propio Yves Guillemot, CEO de Ubisoft, afirmó que el juego sigue adelante y que Ancel se mantiene en el proyecto. Habrá que creérselo, pero ha llovido mucho desde que vimos aquel vídeo anunciando el juego en los Ubidays de mayo de 2008...



*Beyond Good & Evil 2* se supone que sigue en desarrollo, pero hace mucho que no se sabe nada...

## TU OPINIÓN CUENTA

### ¿El multijugador es importante en aventuras?



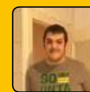
### Si es cooperativo, sí




**Manuel Cordero Rodríguez**

"Si es en cooperativo sí, sería igual que jugar dos amigos en casa, pero en red. Así uno que vaya adelantado te puede ir guiando por los laberintos. Pero mejor si pudiesen ser juegos con multijugador local".

### Como complemento...



**Alejandro Mantilla Reyes**

"Son juegos bastante completos, duraderos, muy rejugables y divertidos gracias a sus tramas. El multijugador sobra, pero no está mal como complemento".

### Innecesario



**Alejandro J. Cruz Rodríguez**

"Es un extra para intentar captar jugadores de otro tipo como los que sólo juegan *COD*... Lo considero un extra sin ningún atractivo para mí".

### El multi es importante

**Fermín PD**



"Hoy en día el multi es importante en cualquier juego, pero en los *Uncharted* o *Tomb Raider* lo imprescindible es la aventura principal, si lo acompañan con un buen multi bienvenido sea".

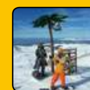
### En mi opinión, sobra



**David Darko**

"Si el esfuerzo dedicado al multi lo dedicaran a enriquecer la campaña, otro gallo cantaría".

### No está de más



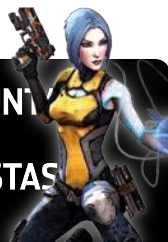
**Kone Sparrow**

"No está de más meterlo, es como si te compras un coche o casa si te viene con más cosas".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

**¿Cuál ha sido tu juego favorito de 2015? ¿Porqué?**

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



## » PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

### ¿Saldrá *Tales from The Borderlands* en formato físico?
**@Darkichigo**
El 21 de octubre se puso a la venta el quinto y último capítulo de esta aventura episódica de Telltale Games y no se ha dicho nada de una edición física, así que la cosa está complicada.

### ¿Se lanzará un nuevo *LEGO Star Wars* con los personajes del Episodio VII?
**@Gaspatxo**
Pues podría ser, en vista de la cantidad de material LEGO que ya existe, pero no se ha dicho nada oficial.

### ¿Hay adaptadores para usar los Dual-Shock 3 en PS4?
**Laura Postigo**
No, y por mucho que lo preguntéis no van a aparecer. Lo que sí funcionan son los mandos de Move.

### ¿Los juegos Cross-buy no son Cross-Save?
**Fernando Franco**
Lo normal es que sí, pero no siempre. Es una decisión del desarrollador y depende del juego. También hay juegos que son cross-save, pero no cross-buy.

### ¿Dónde venden el *Star Wars Battlefront* que incluye *Battlefront 2* y *Bounty Hunter*?
**Marc Ortigosa**
Nos parece que te has liado. Hay una edición especial de PS4, con la imagen de Darth Vader y un DualShock 4 personalizado, que incluye el código de descarga de *Race Revenge, Bounty Hunter, Super Star Wars y Jedi Star Fighters.* En el Store está suelto *Super Star Wars.*

## Un clásico de la lucha

**Hola playmaníacos. Me gusta la lucha y una saga que me encanta es *King of Fighters*... ¿Qué se sabe de *KOF XIV*?**
**Mario Valenzuela**
Pues tras cinco años desde *King of Fighters XIII* la saga se prepara para volver en exclusiva a PS4 en el 2016. Con este juego, SNK Playmore va a volver a los gráficos 3D de los *Maximun Impact*, que como sabrás no fueron precisamente lo mejor de esta veterana saga. Este cambio de las 2D tradicionales a las 3D le ha granjeado bastantes críticas. Un poco injustas nos parecen cuando apenas se ha visto nada y SNK asegura que la jugabilidad será la clásica... Habrá que darle tiempo.



■ *King of Fighter XIV* está previsto para 2016 aunque aún no se ha dado fecha definitiva. La principal novedad son los gráficos poligonales frente a los diseños 2D de anteriores entregas.

## Odin Sphere espera su turno

**¿Llegará *Odin Sphere: Leifthrasir* a España en formato físico?**
**@takeru**
Bueno, lo primero que tendría que confirmarse es que va a llegar a Europa. De momento, lo único que se sabe es que este remake del juego de rol de acción de PS2 se pondrá a la venta el 14 de enero en Japón, para PS4, PS3 y PS Vita. También se ha anunciado que llegará a Estados Unidos a lo largo de 2016, pero como te decimos, aún no se ha confirmado el lanzamiento en Europa. Eso sí, Vanillaware sí ha dejado claro que ofrecerá nuevos jefes finales y una IA y sistema de juego mejorados.



■ *Odin Sphere: Leifthrasir* no tiene, por ahora, confirmado su lanzamiento en Europa.

## FIFA Points perdidos

**Buenas chicos, ante todo enhorabuena por la revista, voy al grano. Hice una compra en la Playstation App de FIFA points y me dio la opción de enviarlos a mi PS4. La aplicación se quedó bloqueada y no he recibido mis puntos FIFA. No es una gran cantidad, pero 10 euros que pierdo... ¿Hay manera de hacer llegar esos 1050 fifa points a mi cuenta?**
**Víctor Javier Sánchez Estévez**
Lo primero que deberías hacer es comprobar si realmente se te ha descontado esa cantidad de dinero de tu monedero virtual o de tu cuenta bancaria. Es posible que toda la operación se cancelara y que realmente no hayas perdido el dinero. Si el cobro se hizo efectivo, prueba a entrar desde tu PS4 a PS Store y busca en el carrito: tu compra podría estar ahí, esperando la confirmación. Incluso, prueba a descargar nuevamente el paquete, a ver si te solicita pago. Si todo esto no da resultado, lo suyo es que te pongas en contacto con el servicio de atención al cliente de Sony, llamando al 911 147 422, de 09:30 a 19:30 de lunes a viernes. Ten a mano todos los datos de tu cuenta, que te los pedirán.

## PROBLEMAS TÉCNICOS

### Error CE-34878-0

**Buenas. ¿Sabéis alguna solución para el error CE-34878-0 de PS4? Os lo agradecería.**
**agente47**
Es un error que lleva coleando desde los primeros meses de vida de la consola y aunque le sucede a muchos usuarios no es siempre con los mismos juegos ni en las mismas circunstancias. Poca solución parece haber. Lo primero es asegurarse de que tanto la consola como el juego tienen instalada la última versión de software. Si es así, lo mejor es que hagas copias de seguridad de tus partidas y después inicialices la consola. Vamos, que la formatees (Ajustes, Inicialización). Perderás todos los datos e instalaciones, pero debería dejar de darte problemas.

### Reproductor multimedia

**Me he descargado de PS Store la aplicación Reproductor multimedia con la que se supone que ya puedo ver mis fotos y películas a través de PS4 conectándole un Pendrive. Pues nada, no hay manera y he probado con un montón de formatos...**
**Roberto Vigil**
Pues lo más posible es que te pase una cosa muy tonta, pero que no se explica: todo el contenido que grabes en la memoria USB debe ir dentro de una carpeta que se llame PS4. La aplicación reproduce vídeo en MP4, MP2TS, MKV (H.264), AVI (H.263 y H.264). También puedes reproducir audio en MP3 y AAC e imágenes en JPEG, BMP y PNG.



### Amplificador para todo

**Hola playmaníacos. Acaban de regalarme una PS4 y he querido conectarla a mi amplificador, como el resto de dispositivos. Mi amplificador sólo tiene una entrada óptica y ya está cogida y PS4 sólo tiene una salida HDMI que va a la tele... ¿Cómo puedo sacar sonido envolvente de PS4 sin usar ni el HDMI ni el óptico?**
**Rubén Vergara**
No puedes. Pero tranquilo, que tiene solución. No sabemos cuántos aparatos tienes conectados a tu amplificador, pero puedes solucionar muchas cosas conectando la tele al amplificador vía HDMI. Si el resto de señales de tus aparatos, incluida PS4, van con HDMI a la tele, será el propio televisor el que envíe el audio digital a tu amplificador.

# La guía definitiva sobre lo último en PlayStation




**164 páginas**
**200 juegos**

**YA A LA VENTA EN TU PUNTO DE VENTA HABITUAL**
y en store.axelspringer.es

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

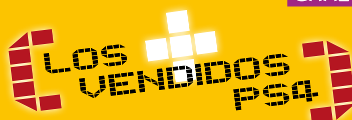


## ¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

# Los mejores juegos para tu PlayStation

**Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.**

DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME






■ *BOIII* se coloca en la cabeza de las listas.

1. Call of Duty: Black Ops III (N)
2. Fallout 4 (N)
3. Star Wars: Battlefront (N)
4. FIFA 16 (↓)
5. Need for Speed (N)
6. Batman Arkham Knight (↑)
7. Assassin's Creed Syndicate (↓)
8. Grand Theft Auto V (↓)
9. NBA 2K16 (↓)
10. Uncharted: The Nathan Drake Collection (↓)



■ *Fallout 4* ha entrado con fuerza.

## PS4

### ACCIÓN

**AIR CONFLICTS: PACIFIC CARRIERS** DISCO ¡Nuevo!
» KALYPSO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 A
Un simulador de combate aéreo bastante divertido y duradero, aunque técnicamente se ha quedado desfasado. NOTA 70

**DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION**
» CAPCOM » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena remasterización y con interesantes novedades, aunque se le notan (y mucho) los años. NOTA 80

**DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.** DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA 91

**DISNEY INFINITY 3.0** DISCO
» DISNEY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura que mezcla multitud de géneros y que supone un paso de gigante para esta franquicia. NOTA 88

**DmC DEFINITIVE EDITION** DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

**DRAGON QUEST HEROES** DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA 89

**EVOLVE** DISCO
» 2K GAMES » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad. NOTA 88

**GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.**
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89

**HOTLINE MIAMI 2**
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

**J-STARS VICTORY VS+** DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha corrientillo y algo caótico, pero que encantará a los fans del manga: reúne a sus grandes mitos. NOTA 75

**KNACK** DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA 78

**LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS**
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA 78

**MEGA MAN LEGACY COLLECTION**
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Una gran recopilación que nos permite revivir los 6 primeros Megaman. Para fans del píxel y los retos difíciles. NOTA 70

**ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3**
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA 86

**RESOGUN** DISCO
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87

**SKYLANDERS SUPERCHARGES** DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los Skylanders regresan con su aventura más completa gracias a los vehículos y a su divertido modo de carreras. NOTA 87

**SNIPER ELITE III** DISCO
» 505 GAMES » 44,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81

**TOUKIDEN KIWAMI** DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

**TRANSFORMERS: DEVASTATION** DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece. NOTA 80

### LUCHA

**MORTAL KOMBAT X** DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA 91

**SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL** DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como juego de lucha no es nada del otro mundo, pero a los fans de los Caballeros del Zodíaco les va a encantar. NOTA 74

**ULTRA STREET FIGHTER IV** DISCO
» CAPCOM » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de lucha en PS3 que llega remasterizado a PS4 sin pulir. A ver si lo mejoran con un parche futuro... NOTA 70

**WWE 2K16** DISCO
» 2K GAMES » 69,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un auténtico festival para los seguidores de la WWE, aunque esperamos novedades de peso para el próximo. NOTA 85



Play ¡El juego del mes!

## 3 razones para tener...

# Star Wars Battlefront





**1. IMPRESIONANTES GRÁFICOS.** Las batallas de *Star Wars Battlefront* enseguida entran por los ojos gracias a una puesta en escena realmente espectacular. Vais a alucinar.

**2. MUY FIEL A LA SAGA.** Se han cuidado todos los detalles para que los fans de Star Wars puedan disfrutar de las más batallas más fidedignas en todos los aspectos.

**3. TREMENDAMENTE DIVERTIDO.** Aunque es cierto que anda escaso de contenido, sus escaramuzas son realmente frenéticas y divertidas. Se nota que es un shooter de DICE.

## AVENTURAS

### ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

### ASSASSIN'S CREED UNITY — DISCO
» UBISOFT » 79,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El primer *AC* para PS4 nos lleva a la Revolución Francesa, con el desarrollo típico, cooperativo y muchos bugs.
NOTA 88

### BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

### DYING LIGHT — DISCO
» WARNER » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo...
NOTA 88

### GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 69,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

### GOD OF WAR III REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Igual que en PS3, más detallado y fluido. Una pena que no incluya *GoW 1* y *2*. Si no lo jugaste en PS3, ve a por él.
NOTA 85

### INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

### JOURNEY
» THATGAME » 14,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura única, diferente y original que ya sorprendió en PS3 y que se remasteriza en PS4. Y es cross-buy
NOTA 89

### JUST CAUSE 3 — DISCO ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una divertida y explosiva aventura de acción que sería aún mejor si se solucionaran ciertos problemas técnicos.
NOTA 84

### LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92

### LEGO JURASSIC WORLD — DISCO
» WARNER » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido y asequible, te gustará si te gustaron las pelis, aunque la "fórmula LEGO" ya empieza a agotarse.
NOTA 82

### MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

### METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 64,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

### MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA 86

### OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto.
NOTA 82

### RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del survival en su mejor versión.
NOTA 86

### RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85

### SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.
NOTA 88

### SOMA — DISCO
» FRICTIONAL GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tensión, puzzles e intriga se dan la mano en este notable "survival horror" de corte futurista. Es bastante original.
NOTA 77

### THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85

### THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

### TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA 88

### UNCHARTED THE NATHAN DRAKE COLLECTION — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tres aventuras legendarias de PS3 remasterizadas con mejoras y añadidos. Eso sí, han perdido el multijugador.
NOTA 90

### UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

### WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85

## PERIFÉRICOS DE PS4

### 1 Dual Shock 4 Ed. Darth Vader (N)
SONY | 69,95 €



Si vuestra carencia de mandos os resulta molesta, ojo a este DualShock 4 Ed. Darth Vader.

### 2 PlayStation Camera (=)
SONY | 59,95 €



Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

### 3 Headset Star Wars Sandtrooper (N)
TURTLE BEACH | 99,99 €



Turtle Beach lanza este modelo inspirado en esta unidad de stormtroopers para deleite de los fanáticos de Star Wars más exigentes.

### 4 Turtle Beach Elite 800 (=)
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

### 5 Creative Sound Blaster X H5 (N)
CREATIVE | 99,95 €




Auriculares estéreo de gran calidad, reforzados con acero y aluminio y diseñados especialmente para jugar. Control remoto para volumen.

### 6 Ear Force PX4 (=)
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

### 7 T150 Force Feedback (N)
THRUSTMASTER | 199,99 €




Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y cómo no, es compatible con PS4 y PS3 para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

# Los 4 mejores juegos...





1

## Batman Arkham Knight

Uno de los "gadgets" más utilizados por el Caballero Oscuro en su apariciones videojueguiles es el bati-gancho o bat-claw o utensilio con forma de murciélago que lanzaremos y nos permitirá, entre otras cosas, engancharnos a distintas superficies y alcanzarlas de forma rauda y veloz.



2

## Just Cause 3

Pero si hablamos de héroes "con gancho" no podemos dejar de mencionar a Rico Rodriguez. Rico no sólo es capaz de engancharse a edificios. También puede engancharse en coches, helicópteros... y unir más de dos cosas para luego juntarlas, normalmente con explosivas consecuencias...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

## Los esperados

### 1 Street Fighter V

» PS4 » CAPCOM » LUCHA » 16 DE FEBRERO

Después de haber "catado" la beta, tenemos que rendirnos ante el "punch" que exhibirá *Street Fighter V* y que le ha hacho merecedor de la portada este mes.



### 2 Uncharted 4

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 18 DE MARZO

La beta multijugador de *Uncharted 4* ya está abierta para que podáis probar la "magia" de sus tiroteos (nunca mejor dicho). Ya nos contaréis qué tal.



### 3 Far Cry Primal

» PS4 » UBISOFT » AVENTURA DE ACCIÓN » 23 DE FEBRERO

Ubisoft Montreal va a dar un brutal giro de tuerca a su "sandbox" con una ambientación radicalmente distinta: la Edad de Piedra. Como mínimo, sorprende.



## AV. GRÁFICAS

**BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE** — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA 78

**EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE**
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un experimento creativo: visualmente espectacular y argumentalmente intrigante. Si buscas algo diferente... NOTA 85

**JUEGO DE TRONOS** — DISCO ¡Nuevo!
» TELLTALE » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones difíciles de digerir y momentos de acción. NOTA 78

**THE VANISHING OF ETHAN CARTER**
» THE ASTRONAUTS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una original aventura que destaca en lo técnico y por su ambientación. Resolver la desaparición de Ethan atrapa. NOTA 82

**THE WALKING DEAD SEASON 2** — DISCO
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA 88

## DEPORTIVOS

**FIFA 16** — DISCO
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar. NOTA 89

**HANDBALL 16** — DISCO ¡Nuevo!
» BIG BEN » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑO...
Los fans del balonmano agradecerán que salgan clubes españoles, pero técnicamente parece de otra época. NOTA 60

**NBA 2K16** — DISCO
» 2K SPORTS » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles. NOTA 93

**PRO EVOLUTION SOCCER 2016** — DISCO
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
El PES Team lo ha conseguido y ha firmado la mejor entrega de la saga desde los tiempos de PlayStation 2. NOTA 88

**ROCKET LEAGUE** — DISCO
» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA 83

**TONY HAWK´S PRO SKATER 5** — DISCO
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
*Tony Hawk's Pro Skater 5* se estrella con una entrega que no innova en lo jugable ni tampoco en la parcela técnica. NOTA 60

## ROL

**BLOODBORNE GOTY** — DISCO ¡Nuevo!
» FROM SOFTWARE » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 A...
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA 94

**DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN** — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA 88

**DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION** — DISCO
» FOCUS » 54,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de ROL así, con mayúsculas, que sabe mezclar lo clásico con ideas frescas. Muy recomendable. NOTA 90

**DRAGON AGE: INQUISITION** — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA 92

**FALLOUT 4** — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA 95

**FINAL FANTASY X/X-2** — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA 90

**FINAL FANTASY XIV HEAVENSWARD** — DISCO
» SQUARE ENIX » 54,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran MMORPG con la magia de las *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA 86

**SWORD ART ONLINE: LOST SONG** — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12...
Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA 64

**TALES OF ZESTIRIA**
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ningún seguidor de la serie *Tales of* debería perderse esta entrega. Un juego de rol grandioso y trepidante. NOTA 88

**THE ELDER SCROLLS ONLINE** — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA 86

**THE WITCHER III WILD HUNT** — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA 95

**WASTELAND 2: DIRECTOR'S CUT** — DISCO
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La franquicia que inspiró *Fallout* vuelve con un exigente y profundo RPG que llega bien adaptado a consola. NOTA 84

## protagonizados por héroes 'con gancho'



3

### Assassin's Creed Syndicate

Jacob y Evie Frye, los dos protagonistas de *Assassin's Creed Syndicate*, llegan muy tarde a la "moda del gancho"... pero llegan. Dentro de poco habrá más protagonistas de videojuegos que usen este "gadget" como medio de transporte rápido entre dos puntos, que héroes que no lo lleven.



4

### Bionic Commando

Y no podemos terminar este "ránking" tan particular sin citar al juego que inicio toda esta fiebre por el gancho. Nos referimos a *Bionic Commando*, tanto el original de NES de 1987 como sus secuelas y "remakes". El "reboot" que vimos en PS3 allá por 2009 no estaba nada mal, por cierto.

## PLATAFORMAS

**FEZ**
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92

**ROGUE LEGACY**
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

**SHOVEL KNIGHT** DISCO ¡Nuevo!
» YATCH CLUB GAMES » 24,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertido plataformas que homenajea a los clásicos del género de los 8 bits incorporando ideas actuales. NOTA 88

**TEMBO: THE BADASS ELEPHANT**
» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un plataformas protagonizado por un elefante que no inventa la rueda, pero sí ofrece toneladas de diversión. NOTA 81

## SHOOT'EM UP

**BORDERLANDS, UNA COLECCIÓN MUY GUAPA** DISCO
» 2K GAMES » 50,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA 91

**CALL OF DUTY: BLACK OPS III** DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador. NOTA 91

**DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS** DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo". NOTA 92

**FAR CRY 4** DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA 92

**RAINBOW SIX: SIEGE** DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Convencen su enfoque de la acción táctica y la tensión de los enfrentamientos, pero anda escaso de contenido. NOTA 79

**STAR WARS BATTLEFRONT** DISCO ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,95 € » 1-40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña. NOTA 88

**WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER** DISCO
» BETHESDA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

## VELOCIDAD

**DRIVECLUB** DISCO
» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS
Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA 89

**DRIVECLUB BIKERS**
» SONY » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El simulador de velocidad, pero con 12 motos. Si ya tienes el juego original, puedes hacerte sólo con el DLC. NOTA 78

**F-1 2015** DISCO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego. NOTA 78

**MOTOGP 15** DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego de motos, pero Milestone no ha incluido grandes novedades en esta entrega. Si tienes el anterior... NOTA 78

**NEED FOR SPEED** DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Espectacular juego de coches que aúna buenas ideas de la saga, aunque ha perdido opciones y la IA rival enerva. NOTA 77

**PROJECT CARS** DISCO
» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA 93

**THE CREW: WILD RUN** DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Velocidad que explota todo el encanto de la ambientación estadounidense y con novedades con respecto al original. NOTA 80

## VARIOS

**GRAND AGES: MEDIEVAL** DISCO
» KALYPSO » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de estrategia, aunque la parte de "politiqueo" y comercio está mejor desarrollada que las batallas. NOTA 70

**GUITAR HERO LIVE** DISCO
» ACTIVISION » 114,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube. NOTA 85

**ROCK BAND 4** DISCO
» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido. NOTA 83

**TROPICO 5** DISCO
» KALYPSO » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA 81

## ÉXITOS MUNDIALES

### JAPÓN

1 **CoD: Black Ops III** (N)
PS4 | ACTIVISION | SHOOT 'EM UP



Este mes el top japonés está más "occidentalizado" que nunca. ¿Será que ya no es un mercado tan hermético?

2 **Assassin's Creed Syndicate** (N)
PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Need for Speed** (N)
PS4 | EA GAMES | VELOCIDAD

4 **God Eater Resurrection** (N)
PS4 | BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN

5 **Fairy Fencer F: Advent Dark Force** (N)
PS VITA | IDEA FACTORY | ROL

### EE.UU.

1 **Star Wars Battlefront** (↑)
PS4 | EA GAMES | SHOOT 'EM UP



La guerra moderna y la galáctica compiten por el trono de las ventas en USA, aunque *Fallout 4* entra fuerte en liza.

2 **CoD: Black Ops III** (N)
PS4 | ACTIVISION | SHOOT 'EM UP

3 **Fallout 4** (N)
PS4 | BETHESDA | ROL DE ACCIÓN

4 **Uncharted The Nathan Drake Collection** (↓)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **Madden NFL 16** (↓)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

### EUROPA

1 **CoD: Black Ops III** (N)
PS4 | ACTIVISION | SHOOT 'EM UP



En Europa nos hemos decantado por la guerra futurista de *Black Ops III*, pero *Fallout 4* le sigue muy de cerca.

2 **Fallout 4** (N)
PS4 | BETHESDA | ROL DE ACCIÓN

3 **Need for Speed** (N)
PS4 | EA GAMES | VELOCIDAD

4 **FIFA 16** (↓)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

5 **Assassin's Creed Syndicate** (↓)
PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

# MÁS QUE JUEGOS

## Ropa oficial Bandai Namco

http://BandaiNamcoEnt-Store.com Varios precios

Bandai Namco Entertainment Europa inauguró hace pocas semanas su propia tienda online repleta de productos oficiales de sus juegos más conocidos. Camisetas, litografías, sudaderas y muchos productos más están ya a la venta en su web, de franquicias tan molonas como *Tekken* o *Tales of*. Y cómo no, el mítico Pac Man también tiene su sitio. Irán añadiendo más productos en el futuro.




## Monopoly Fallout

www.game.es 39,95 €

Seguro que, como nosotros, seguís explorando el yermo de *Fallout 4*. Pero por si no fuera suficiente, aquí te presentamos esta edición del clásico juego de mesa Monopoly inspirado en la serie *Fallout*. Estos Monopoly "temáticos" son un regalo clásico en Navidades y los hay de todo tipo. Hemos elegido éste pero lo hay también de Juego de Tronos, de MotoGP, de *Assassin's Creed*, de Star Wars, del universo Marvel...




DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

## LOS + VENDIDOS PS VITA



■ *Minecraft* es inamovible.

1. Minecraft (=)
2. NFS: Most Wanted 2012 (=)
3. Sword Art Online Lost Song (N)
4. CoD: Black Ops Declassified (↑)
5. FIFA 15 (↑)
6. Moto GP 14 (N)
7. WRC 5 (=)
8. LEGO Marvel Superheroes (↓)
9. LEGO Jurassic World (↓)
10. Phineas & Ferb (N)




■ *Sword Art Online Lost Son* se estrena en las listas.

# PS VITA

## AVENTURA

### ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA **91**

### BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA **86**

### DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA **82**

### DECEPTION IV NIGHTMARE PRINCESS — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA **80**

### GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA **90**

### GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA **89**

### HATOFUL BOYFRIEND
» DEVOLVER » 9,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una gran "ida de pinza" en forma de "visual novel" que por suerte llega en castellano y es cross buy con PS4. NOTA **64**

### LEGO JURASSIC WORLD — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Recreación con piezas de LEGO de las cuatro películas de la saga. Aunque con recortes respecto a PS4, funciona. NOTA **78**

### METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA **92**

### MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA **82**

### RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA **77**

### SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA **85**

### TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA **82**

### UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA **93**

### XEODRIFTER — DISCO — ¡Nuevo!
» RENEGADO KID » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Un "metroidvania" correcto y divertido, que le sienta muy bien a Vita, aunque resulta demasiado corto. NOTA **70**

## PLATAFORMAS

### BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA **81**

### FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA **92**

### JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA **84**

### LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA **91**

### RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA **91**

### ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA **86**

### STEALTH INC: A GAME OF CLONES
» CURVE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción, plataformas y puzzles para un juego más grande, profundo y divertido que el primero y sin grandes cambios. NOTA **79**

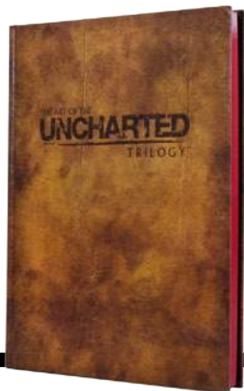
### TEARAWAY — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA **84**

## Libro de arte The Art of Uncharted Trilogy

gear.playstation.com | 92,49 €

En el número anterior de Playmanía ya os detallamos algunos de los mejores productos oficiales que podéis encontrar en la tienda online oficial de Sony PlayStation. Pero van metiendo artículos nuevos y este mes nos ha llamado la atención el precioso Libro de Arte de *Uncharted Trilogy*, Una preciosa edición en tapa dura limitada a 2.000 unidades.







## Set LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza

www.toysrus.es | Varios precios

Y cómo no, el reciente estreno de "El Despertar de la Fuerza" ha dado pie a que LEGO saque nuevos sets inspirados en la peli con la noble intención de arruinarnos a los fans de la conocida marca danesa. Desde la nave de transporte para stormtroopers de la Primera Orden hasta X-wing de Poe o un "nuevo" Halcón Milenario.

# ROL

### CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA **82**

### DUNGEON TRAVELERS 2 — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un buen "dungeon crawler" que no necesita sus escenas en plan "hentai" para gustar a los fans del género. NOTA **69**

### FINAL FANTASY X/X-2 HD — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA **89**

### ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES — DISCO
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA **82**

### PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA **92**

### SWORD ART ONLINE: LOST SONG — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Basado en el manganime, un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y repetitivo. Mejor en Vita que en PS4. NOTA **64**

### TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA **86**

# ACCIÓN

### DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA **93**

### FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA **84**

### HELLDIVERS
» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA **80**

### HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

### HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEASHED — DISCO
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las "diosas-consola" aparcan el rol para dar paso a la acción en este beat'em up que no defraudará a los fans. NOTA **73**

### KILLZONE MERCENARY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA **90**

### RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**

### TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**

### UNIT 13 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA **89**

# LUCHA

### DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA **75**

### MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA **90**

### ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA **90**

# VELOCIDAD

### MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA **83**

### MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA **79**

### WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**

# PERIFÉRICOS DE PS VITA

### 1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*




### 2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*




### 3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.




### 4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



### 5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



### 6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

### 7 Indeca PS Vita Star Wars R2D2
INDECA | 14,95 €




Estuche de transporte para PS Vita, con un separador interno para proteger la pantalla y guardar juegos. Y con un diseño de la franquicia de moda: Star Wars.

# La historia de STAR WARS

**El esperado estreno de "El Despertar de la Fuerza" nos da pie para repasar lo que han dado de sí los juegos basados en el universo Star Wars en las consolas de Sony durante todos estos años.**

Hace mucho tiempo, en 1977, un visionario cineasta logró convencer a los directivos de 20th Century Fox para que le produjeran una fantasía espacial en la que llevaba años trabajando. Para lograrlo, George Lucas renunció a su salario como director a cambio de recibir el 40% de la taquilla y todos los derechos sobre el merchandising (una jugada que, a la postre, le salió redonda). Así nació "Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza". Daba comienzo una serie de películas que muy pronto trascendió la gran pantalla para instalarse en el acervo cultural de todo el mundo. Y que dio pie, cómo no, a muchísimos videojuegos. Exactamente 193 hasta la fecha, contando todas sus apariciones en las distintas plataformas.

**George Lucas demostró ser un visionario una vez más** fundando en 1982 su propia compañía de desarrollo de videojuegos: LucasFilms Games, que años después pasó a llamarse LucasArts. Aunque conocido por sus míticas aventuras gráficas, este sello alumbró directa o indirectamente muchos de los juegos inspirados en la saga galáctica, aunque muchos otros estudios también han estado involucrados en los juegos de Star Wars desde aquel lejano *The Empire Strikes Back* para Atari 2600 (Parker Brothers, 1982) hasta el reciente *Star Wars Battlefront* (DICE, 2015), como veremos a continuación. Aunque, como siempre, nos centraremos en consolas PlayStation.

**Precisamente el formato de los juegos** de la primera PlayStation, el CD-ROM, fue clave a la hora de que en LucasArts se decidieran a dar luz verde a conversiones de algunos de sus éxitos coetáneos a la primera consola de Sony. *Star Wars: Dark Forces* no sólo fue el primer shooter subjetivo ambientado en la franquicia sino que ademas fue uno de los primeros juegos en formato CD-ROM en PC. Y este soporte también era ideal para *Rebel Assault II: Hidden Empire*, dada la gran cantidad de secuencias FMV que incluía. Ambos juegos acabaron saliendo en PlayStation. Pero en estos primeros años de PSone, en LucasArts también se permitieron excentricidades como *Masters of Teras Kasi*, un juego de lucha 1 vs 1 que enfrentaba a los personajes más icónicos de la saga,

**En verano de 1999 se estrenó "La Amenaza Fantasma"**, lo que dio lugar a un autentico aluvión de juegos coincidiendo con los años más dulces de PSone y los comienzos de PS2. Además del juego

## Primeros juegos

Mucho antes de que existiera PSone ya había juegos de Star Wars. El primero de ellos fue aquel *The Empire Strikes Back* para Atari 2600. Hubo muchos títulos memorables y uno de ellos, *Super Star Wars* de Super Nintendo, ya está en el Store para PS4 y Vita por el "módico" precio de 9,99 €.

**Aventuras de acción, combate espacial, carreras, shooters subjetivos, lucha, pinball... La diversidad es intensa en los juegos de Star Wars.**

## La Fuerza acompañó a estos estudios

Muchos estudios han sido decisivos a la hora de desarrollar juegos de Star Wars. Estos son los más importantes desde el punto de vista de las consolas PlayStation, pero hay otros (Factor 5, Bioware...) que han hecho grandes trabajos que no vimos en consolas de Sony.




**LucasArts**
La división de LucasFilm dedicada a videojuegos alumbró muchos de los juegos de Star Wars hasta su cierre.




**Pandemic**
Hicieron *The Clone Wars* y los dos primeros *SW Battlefront*, además de otros juegos para EA antes de su cierre.




**Rebellion**
Auténticos "todoterreno", estos ingleses se encargaron de los *Battlefront* de PSP con resultados más que notables.




**TT Games**
Traveler's Tales inventaron la "fórmula LEGO" con *LEGO Star Wars* y luego la exportaron a otras muchas franquicias.








*Master of Teras Kasi, Racer Revenge* y *Bounty Hunter* son tres ejemplos de juegos de Star Wars que no son muy conocidos, pero que merece la pena probar. No todo es *LEGO* y *Battlefront.*

## Los juegos que nos perdimos

Aunque en Playmanía sólo hablamos de juegos disponibles en consolas PlayStation, no estamos ciegos y sabemos reconocer la calidad fuera de nuestras consolas. Por eso envidiamos juegos que nunca vimos en nuestras máquinas como los Rogue Squadron, los KOTOR o los MMORPG.

basado en la película (que en realidad fueron dos ya que tras *La Amenaza Fantasma* vino *Jedi Power Battles* que también repasaba la peli pero más centrado en los caballeros Jedi), LucasArts nos deleitó con un puñado de juegos de muy distinta índole: desde batallas de naves, como los *Starfighter*, o de vehículos al estilo *Twisted Metal* como en *Star Wars Demolition,* hasta carreras "serias", como las de vainas de *Star Wars Racer Revenge* o con un toque más desenfadado como las de *Super Bombad Racing.* Quizás para compensar este exceso, no tuvimos un juego "oficial" de "El Ataque de los Clones", aunque en esos años previos a "La Venganza de los Sith" vieron la luz *Star Wars Battlefront* y *LEGO Star Wars*, dos "ramas" tan trascendentales que aún sobreviven hoy.

**El estreno del Episodio III en mayo de 2005** sí vino acompañado de su correspondiente videojuego *La Venganza de los Sith*, además de las secuelas de los citados *Battlefront* y *LEGO Star Wars* y unos cuantos interesantes exclusivos para PSP. Y justo cuando la llama de la saga comenzaba a apagarse, en LucasArts se sacaron de la chistera *Star Wars: El Poder de la Fuerza*, una aventura de acción con unos valores de producción muy superiores a los de la mayoría de los juegos de Star Wars aparecidos hasta la fecha en consolas de Sony y que contó con el atractivo adicional de explorar, con un misterioso protagonista, una de las etapas menos conocidas de la "cronología galáctica": lo sucedido entre los Episodios III y IV. Y en la parcela técnica contó con un nuevo Engine llamado Ronin que integraba tres motores de físicas: Havok, Euphoria y Digital Molecular Matter. Todo para asegurar que la Fuerza iba a tener la mejor representación de la historia en un videojuego. Su éxito motivó que dos años después, en 2010, lanzaran una secuela más que digna.

**El 30 de octubre de 2012, Disney compra LucasFilm por 3.124 millones de euros.** Esta adquisición incluye también su división de juegos: LucasArts. Y como Disney en general suele ser más dada a licenciar sus franquicias para que otras compañías produzcan videojuegos basados en sus marcas antes que desarrollarlos directamente, pues el 3 de abril de 2013 anunciaron el cierre de LucasArts. Y con ello, la cancelación de todos los juegos en los que trabajaban. Especialmente nos duele la cancelación de *Star Wars: First Assault* (un shooter subjetivo que tenía pintaza) y sobre todo de *Star Wars 1313*, una aventura de acción protagonizada por el mismísimo Boba Fett que nos iba a llevar a explorar los rincones más peligrosos de Coruscant .

**En abril de 2013, tan sólo un mes después del cierre de LucasArts,** Disney anuncia que ha llegado un acuerdo con Electronic Arts para que desarrolle juegos basado en la saga galáctica. Tres son los estudios "elegidos" para ello: Bioware (expertos en rol que ya trabajaron en el universo Star Wars en 2003 con el excelente *Caballeros de la Antigua República* (más conocido por su acrónimo en inglés: *KOTOR*) que salió en Xbox y PC y en 2011 con el MMORPG *The Old Republic)*; DICE (que acaba de deleitarnos con las espectaculares batallas del nuevo *Battlefront)*, y Visceral (creadores de los *Dead Space*), que suponemos que serán los siguiente y nos sorprenderán con una aventura de acción en la que participa Amy Hennig, guionista y directora creativa en los *Uncharted.* Tenemos muchas ganas de verla.

## Juegos cancelados

Llevamos desde 1982 recibiendo videojuegos de Star Wars y en estos más de treinta años hemos llorado algunas cancelaciones. Las más sonadas son las recientes, las que tienen que ver con el cierre de Lucasfilm y que nos dejaron sin *Star Wars First Assault* y sin *Star Wars 1313*...



### The Collective

Hicieron *La Venganza de los Sith* antes de integrarse dentro de Double Helix (*Silent Hill Homecoming*).




### Ubisoft Montreal

Alumbraron juegazos como los *Prince of Persia* de PS2, los *Assassins's Creed* o los *Far Cry*... y *Star Wars Lethal Alliance.*




### Zen Studios

Este estudio húngaro es especialista en juegos de pinball y ha demostrado su buen hacer en los de Star Wars.




### Disney Interactive

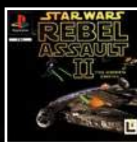
Junto a Avalanche Software han alumbrado *Disney Infinity.* Su tercera entrega está dedicada a Star Wars.




### DICE

Este estudio sueco propiedad de EA es conocido por sus *Battlefield.* Se nota su experiencia en el nuevo *Battlefront.*

# Star Wars en PlayStation



NOVIEMBRE 1996 • PSONE

### Star Wars Rebel Assault II: The Hidden Empire

El formato CD era ideal para las secuencias FMV de este juego "sobre raíles" en el que manejamos a Rookie One en secciones a pie o en naves como B-Wing o Y-Wing.





OCTUBRE 1997 • PSONE

### Star Wars: Masters of Teras Kasi

Exclusivo de PSone, es un juego de lucha de LucasArts que enfrenta a personajes como Han Solo, Luke Skywalker, Darth Vader, Boba Fett...





NOVIEMBRE 1998 • PSONE

### Star Wars: Dark Forces

El primer shooter subjetivo basado en Star Wars y uno de los primeros juegos en formato CD-ROM. También se lució en PSone aunque de forma tardía con respecto al original de PC.







MARZO 2002• PS2

### Star Wars Jedi Starfighter

Esta secuela de *Star Wars Starfighter* está ambientada antes y durante la batalla de Geonosis (Episodio II). Protagonizado por la jedi Adi Gallia y el pirata Nym, ofrece 11 naves (incluidas el X-wing y el Tie Fighter).





NOVIEMBRE 2002 • PS2

### Star Wars: Bounty Hunter

El cazarrecompensas Jango Fett es el protagonista de este juego de acción en tercera persona que se desarrolla antes de los acontecimientos acaecidos en el "Episodio II: el Ataque de los Clones".



DICIEMBRE 2002 • PS2

### Star Wars: The Clone Wars

Escaramuzas que tienen lugar tras la batalla de Geonosis, la mayoría de ellas a bordo de distintos vehículos aunque en algunos momentos podremos manejar a Anakin Skywalker y a Mace Windu.





SEPTIEMBRE 2004 • PS2

### Star Wars Battlefront

Gran repaso a las principales batallas de toda la saga (salvo las del Episodio III que aún no se había estrenado), con cuatro facciones para elegir, distintos tipos de soldado en cada una... Gran multijugador.





ABRIL 2005 • PS2

### LEGO Star Wars

Con este juego TT Games inauguró su famosa "fórmula LEGO" que sigue triunfando en la actualidad: un desarrollo variado y asequible repleto de humor y guiños a los fans de la franquicia.







SEPTIEMBRE 2008 • PS2 - PS3 - PSP

### Star Wars: El Poder de la Fuerza

La Fuerza fue intensa en esta aventura de acción protagonizada por el aprendiz secreto de Darth Vader y ambientada entre los Episodios III y IV. Toda una sorpresa.





OCTUBRE 2009 • PS3 - PS2 - PSP

### Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes

Una aventura de acción que narra sucesos acaecidos entre la primera y la segunda temporada de la serie de TV "The Clone Wars". La versión PS2 sólo salió en USA.



NOVIEMBRE 2009 • PSP

### Star Wars Battlefront: Elite Squadron

El último *Battlefront* portátil (hasta la fecha) se despidió de PSP con una entrega con nuevas modalidades de juego... Aunque sin modo Infraestructura.





OCTUBRE 2010 • PS3 - PSP

### Star Wars: El Poder de la Fuerza II

Vuelve Starkiller con ración doble de sable láser y nuevos poderes de la Fuerza en una secuela más que notable con dos finales distintos.





MARZO 2011 • PS3 - PSP

### LEGO Star Wars III: The Clone Wars

Como ya no quedan películas que adaptar, se centra en las dos primeras temporadas de la serie de TV "The Clone Wars", pero en clave de LEGO.







SEPTIEMBRE 2015 • PS4 - PS3

### Disney Infinity 3.0

La tercera entrega de *Disney Infinity* está dedicada a Star Wars, con un total de tres playsets (el último de ellos centrado en la nueva peli "El Despertar de la Fuerza") y muchas figuras para deleite de los fans.





NOVIEMBRE 2015 • PS4

### Star Wars Battlefront

Una vez superada la polémica por no incluir modo Campaña y por el elevado precio de su pase de temporada, sus impresionantes batallas para hasta 40 jugadores nos han convencido.

## Hace mucho tiempo, en unas consolas no tan lejanas, una saga galáctica inspiró cerca de 30 juegos de muy diversa índole que os detallamos en esta cronología.



AGOSTO 1999 • PSONE

### Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma

Aventura de acción que repasa la peli (con secciones nuevas) en la que manejamos a Qui-Gon Jinn, Obi-Wan, Padmé Amidala y al Capitán Panaka.



MARZO 2000 • PSONE

### Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

10 niveles inspirados en el Episodio I pero aquí los protagonistas son los caballeros Jedi y sus sables láser: Qui-Gon Jinn, Obi-Wan, Mace Windu...



NOVIEMBRE 2000 • PSONE

### Star Wars Demolition

Cuando el Imperio declaró ilegales las carreras de vainas, Jabba el Hutt se inventó esta salvaje competición entre distintos tipos de vehículos al más puro estilo *Twisted Metal*.



FEBRERO 2001 • PS2

### Star Wars: Starfighter

Justo antes de la batalla que tiene lugar en Naboo (Episodio I) se ambientan estas batallas de naves en las que manejaremos a distintos protagonistas a los mandos de variadas naves que vimos en el Episodio I.



ABRIL 2001 • PS2

### Star Wars: Super Bombad Racing

Desenfadadas carreras de "galácticos karts" es lo que ofreció *Super Bombad Racing*, con versiones "superdeformed" de personajes como Yoda, Darth Maul...



FEBRERO 2002 • PS2

### Star Wars Racer Revenge

Ocho años después de lo sucedido en el Episodio I, Sebulba quiere vengarse de Anakin en otro vibrante juego de carreras de vainas en el que compiten unos 20 pilotos (Darth Vader es desbloqueable).



MAYO 2005 • PS2

### Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith

17 niveles que repasan los mejores momentos del Episodio III en los que manejamos alternativamente a Obi-Wan Kenobi y a Anakin Skywalker.



NOVIEMBRE 2005 • PS2 - PSP

### Star Wars Battlefront II

Introduce el Episodio III e incluye jugosas novedades jugables como manejar Caballeros Jedi o el combate espacial. Es uno de los juegos de Star Wars más vendidos de la historia.



SEPTIEMBRE 2006 • PS2 - PSP

### LEGO Star Wars II: La trilogía original

Si el primer LEGO adaptó los Episodios I, II y III, éste hace lo propio con los Episodios IV, V y VI para deleite de los fans. Introduce mejoras en la cámara.



DICIEMBRE 2006 • PSP

### Star Wars: Lethal Alliance

Narra las aventuras de Rianna Saren, primero esclava, luego criminal y finalmente convertida en heroína de los rebeldes. En el juego visitamos Tatooine, Coruscant, la Estrella de la Muerte...



OCTUBRE 2007 • PSP

### Star Wars Battlefront: Renegade Squadron

Un *Star Wars Battlefront* exclusivo de PSP que incluía nuevos personajes, vehículos y localizaciones, aunque la campaña para un solo jugador era algo sosa...



NOVIEMBRE 2007 • PS3

### LEGO Star Wars: The Complete Saga

La "fórmula LEGO" se estrenó en PS3 con este juego que es mucho más que la suma de las dos entregas previas, ya que incluyó numerosos rediseños, mejoras y añadidos.



MAYO 2013 • PS3- PS VITA

### Star Wars Pinball

El primer juego de Pinball para consolas PlayStation contó con un total de tres mesas "temáticas" (Episodio V, Clone Wars y Boba Fett). Luego se iría ampliando.



OCTUBRE 2013 • PS4 - PS3 - PS VITA

### Star Wars: Angry Birds

Los pajarracos enfadados de Rovio, "reinterpretados" por los personajes más icónicos de Star Wars en niveles muy reconocibles: Endor, Dagobah, Tatooine, la Estrella de la Muerte...



OCTUBRE 2013 • PS3 - PS VITA

### Star Wars Pinball: Balance of the Force

Similar al anterior *Star Wars Pinball* pero con tres nuevas mesas inspiradas esta vez en "El Retorno del Jedi", Starfighter Assault y la tercera dedicada a Darth Vader.



ABRIL 2014 • PS4- PS3 - PS VITA

### Star Wars Pinball: Heroes Within

En esta ocasión, este descargable cuenta con un total de cuatro mesas, inspiradas en el Episodio IV: Una Nueva Esperanza, Han Solo, Droids y Masters of the Force. Más completo que los anteriores.



ABRIL 2015 • PS4 - PS3 - PS VITA

### Star Wars Pinball: Rebels

Surgido inicialmente como DLC del anterior, también se puede adquirir por separado y es exclusivo de las consolas de Sony. Está centrado en la serie de animación "Star Wars: Rebels".

# STAFF

**Sonia Herranz** Directora.
**Abel Vaquero** Director de Arte.
**Daniel Acal** Redactor Jefe.
**Lidia Muñoz** Maquetación.

**Colaboradores:**
Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca, David Alonso, Clara Castaño, Raúl Tejera, Luis Zamorano, Alejandro Oramas.


**playmania@axelspringer.es**

Edita **axel springer**

**AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**

Director General **Manuel del Campo Castillo**

**ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS**
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

**REDACCIÓN**
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

**SUSCRIPCIONES**
Tlf. 902 540 777

**DISTRIBUCIÓN**
**España:** S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

**Portugal:** Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

**DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA**
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

**TRANSPORTE:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**IMPRIME:** ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2016

**Printed in Spain**




Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.




Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.




# Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO





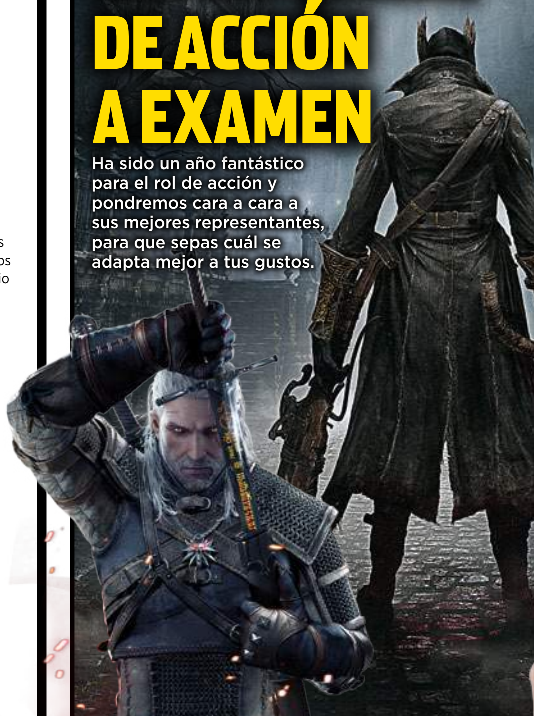

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

## » NOVEDADES
# ¡LOS BOMBAZOS DE 2016!

El mes que viene pasaremos revista a todos los juegazos que nos esperan en 2016, que no son pocos. Os mostraremos lo nuevo de *Deus Ex: Mankind Divided, Uncharted 4, Final Fantasy XV*... ¡Más de 20 juegazos!

## » COMPARATIVA
# EL MEJOR ROL DE ACCIÓN A EXAMEN

Ha sido un año fantástico para el rol de acción y pondremos cara a cara a sus mejores representantes, para que sepas cuál se adapta mejor a tus gustos.



## » SUPLEMENTO
# GUÍA DE FALLOUT 4

Recuperamos nuestras guías coleccionables para guardar en la caja del juego, que ya no faltarán ningún mes. Además, aumentaremos el número de páginas de la revista.
























# Calendario 2016

Play manía




## ENERO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | Play | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

## FEBRERO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | Play | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | | | | | | |

PS4



CAPCOM

Play
manía

# UNCHARTED 4
## El Desenlace del Ladrón™

## MARZO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | Play | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

## ABRIL

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | Play | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |



PS4




## MAYO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | Play | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23/30 | 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

## JUNIO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | Play | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 29 | 30 | |

gearbox software 2K



16

TELLTALE GAMES

Play manía

# MINECRAFT STORY MODE

A Telltale Games Series®

## ENERO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

## FEBRERO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | | | | | | |

## MARZO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

## ABRIL

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

## MAYO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23/30 | 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

## JUNIO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 29 | 30 | |

## JULIO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

## AGOSTO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

## SEPTIEMBRE

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

## OCTUBRE

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

## NOVIEMBRE

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

## DICIEMBRE

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

Festivos Nacionales / Festivos según Comunidades Autónomas

# 2016





# HORIZON ZERO DAWN




## JULIO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | Play | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

## AGOSTO

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | Play | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |



PS4

Play
manía

# The Last Guardian™

## SEPTIEMBRE

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | Play | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

## OCTUBRE

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | Play | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |



PS4

# RISE OF THE TOMB RAIDER™

## NOVIEMBRE

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | Play | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

## DICIEMBRE

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | Play | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

# GRATIS CALENDARIO 2016

Play
manía

Este calendario se regala conjunta e inseparablemente con con PLAYMANÍA 206